Nº 30

JOGOS DE ESPORTE

Os esportes clássicos mais divertidos e inesquecíveis

JOGOS DE VERÃO

A história e os bastidores de um dos maiores sucessos do Master System e Mega Drive

OUTROS JOGOS:

- NBA JAM
- Mega Man's Soccer
- SUPER DODGE BALL
- Hyper V-Ball

PÔSTER DUPLO

MITOS DO ESPORTE + 40 JOGOS LENDÁRIOS

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redação
Editor: Humberto Martinez
Editor de Arte: Marco Souza (projeto gráfico)
Revisão de texto: Felipe Azevedo
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros (edição e textos), Claudio Prandoni, Jonathan Vincent e Pedro Henrique Lutti Lippe (textos)
Publicidade (publicidade@europanet.com.br)
Diretor: Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe: Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Roberta Barricelli
Criação Publicitária:
Daniel Bordoni (11) 3038-5103
Tráfego: Tiago Thane
Assinaturas e Atendimento ao Leitor
Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br
Impressão: Prol Gráfica

DIA DE ESPORTE

O universo retrô é uma fonte inesgotável de lembranças de grandes jogos esportivos. Afinal, essa temática caía como uma luva em uma época em que os desafios eram mais focados na disputa por pontuações e na diversão entre amigos jogando no mesmo sofá. Partidas de tênis, futebol, queimada, bilhar... eram muitas as opções para passar tardes inteiras tentando superar os amigos e os nossos próprios limites. Nesta edição você vai revisitar alguns representantes icônicos de diversos esportes que fizeram história nos consoles 16-bit, nos arcades e em outras gerações.

Humberto Martinez / humberto@europanet.com.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Daniela Momozaki – CRB8/7714)

Jogos de esporte / Humberto Martinez (organização)
São Paulo : Editora Europa, 2015.
(Old Gamers! Temas inesquecíveis, 6)

ISBN 9788579603396

1. Video Game I. Título

CDD 794.8

Índice para o catálogo sistemático
1. Video game : 794.8

JOGOS DE VERÃO

"Awesome, dude!" Sol, praia, mar e esportes radicais no melhor verão de nossas vidas

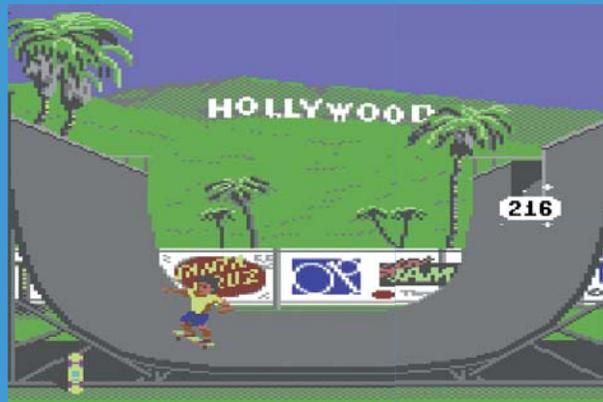
Por Jonathan Vincent

Diante da geração que entrava de cabeça nos esportes radicais, era preciso um jogo que representasse a cultura yuppie. A capa com uma foto de pessoas vestidas bem estilosamente para a época não deixa dúvidas que *California Games* (ou *Jogos de Verão*, se preferir) preenchia a lacuna, trazendo um dos primeiros títulos a reproduzir esportes radicais de forma memorável.

CALIFORNIA GAMES

- **Ano:** 1987
- **Publicação:** Epyx
- **Desenvolvimento:** Epyx
- **Plataforma de origem:** Commodore 64
- **Versões:** Amstrad CPC, Apple II, MSX, ZX Spectrum, Amiga, Atari 2600, PC, Atari ST, Atari Lynx, NES, Master System, Mega Drive, celular, Mac OS X, Android e Wii (Virtual Console)

No Brasil, muitas pessoas talvez nem saibam do que se trata *California Games*. Isso acontece porque o jogo foi lançado oficialmente por aqui em 1989 com o nome de *Jogos de Verão* para Master System e Mega Drive, com manual traduzido para o português numa cortesia da Tectoy. A adaptação para o console 8-bit fez bastante sucesso e poucos perceberam na época que, na verdade, sua versão original, desenvolvida pela Epyx, havia sido lançada em 1987 para Commodore 64.

Em entrevista exclusiva à **OLD!Gamer**, Chuck Sommerville, um dos chefes da equipe ao lado de Kevin Furry, revelou mais detalhes sobre a produção do clássico. "O aspecto mais legal é que, ao desenvolver anteriormente os jogos da série *Games*, estávamos limitados a fazer reproduções de esportes que nenhum de nós praticava e não havia muita paixão envolvida no trabalho.

O sucesso de *California Games* começou no Commodore 64 com gráficos semelhantes à versão do Master System e patrocinadores de peso para a época

EVENTOS

SKATING

Uma patinadora dando um rolê no calçadão da praia é o cenário dado ao jogador nesse evento. Soa fácil? Então experimente completar o percurso sem dar de cara no asfalto por conta de obstáculos como rachaduras, rádios, bolas, cascas de banana e areia no meio do caminho. O jeito é desviar ou pular, podendo emendar giros de 360 graus no ar para acumular mais pontos. Fatores como velocidade e distância dos saltos também influem na pontuação obtida durante o percurso (não há limite de tempo). Três tombos significam adeus à competição.

Ao menos neste trecho da praia, poucos se animaram a aproveitar o Sol

No Commodore 64, o ciclista é maior que o da versão para Master System

Já em *California Games*, era algo que podíamos nos relacionar. Eu, por exemplo, era skatista na época e costumava andar em pistas fazendo algumas manobras", afirma o produtor, que ficou encarregado pelo evento de Half Pipe. "Jon Leupp, que criou o evento de surfe, viveu no Havaí e tinha um bom conhecimento do esporte para reproduzir a experiência no jogo. Além disso, compramos uma bolinha de Hacky Sack (para fazer embaixadinhas, como no evento de Foot Bag) e ficávamos jogando no estacionamento. Foi uma experiência diferente, já que daquela vez podíamos nos relacionar de verdade com os esportes retratados."

A série *Games* que Sommerville citou e ajudou a criar, começou em 1984 com o lançamento de *Summer Games*, também para Commodore 64. Logo após vieram *Winter Games*, *Summer Games II* e *World Games*, lançados todos no mesmo sistema, servindo de base para *California Games*. "Na época, os esportes radicais estavam começando a ficar muito populares e a Califórnia era o epicentro de toda essa inovação, onde todos nós morávamos. Temos bastante orgulho do nosso estado e seu clima transgressor [risos]", conta Sommerville.

Diante dessa experiência, o time de produção composto por não mais do que seis pessoas passou apenas três meses lapidando o que viria a ser o jogo de maior sucesso da história da softhouse Epyx. "Foi decidido que faríamos um título novo da série *Games* e nos reunimos em uma sala com um quadro branco onde realizamos um brainstorm de quais eventos entrariam. Depois de ter uma lista, os programadores deram uma olhada e discutiram sobre como representariam cada esporte citado de forma virtual", revela Sommerville. "Cada pessoa que se sentia confiante para fazer um dos eventos, escolhia qual queria e partia para o desenvolvimento."

EVENTOS

BMX

Assim como no patins, o limite de tempo é dispensado em prol de um percurso cheio de obstáculos. O atleta a bordo da magrela tem de lidar com rampas para realizar manobras de giro e mortais no ar. No entanto, ele enfrenta o mesmo drama da patinadora e também deve desviar de muita coisa na pista, desde buracos até esqueletos de animais (como isso chegou aqui, aliás?). Cada ação durante a prova é comentada com falas repletas de gírias em inglês dos anos 80 e 90. Só fique bastante ligado para não tomar três capotes.

O DESAFIO DE CHUCK

Depois da Epyx, Chuck Sommerville ainda passou por empresas como Electronic Arts e 3DO. Em 1997, ele e Kevin Furry fundaram uma empresa que cria iluminação em LED de forma personalizada. Há mais de 18 anos no ramo, ele comenta que um dos principais feitos da empresa foi a criação da tradicional bola da Times Square, em Nova York, na virada de 2007 para 2008 (o evento consiste na descida de um globo luminoso que anuncia o ano novo). Além de *California Games*, outra cultuada obra de autoria de Sommerville é *Chip's Challenge*, um puzzle lançado para Atari Lynx em 1989. O jogo foi adaptado para uma série de computadores e durante dois anos foi desenvolvida uma sequência que só veria a luz do dia em 2015! Na época, a Bridgestone, detentora do portfólio da recém-falida Epyx, barrou a publicação do título, pedindo uma quantia absurda para que Sommerville arcasse com as despesas de produção. "O lançamento só foi possível porque um fã do primeiro jogo entrou em contato comigo dizendo que iria pagar tudo que era preciso! Ele também tinha o objetivo de entrar no mercado de desenvolvimento de jogos. Como eu não tinha tempo para fazer a adaptação, contratamos uma equipe terceirizada e eu apenas supervisionei o processo", relata o game designer. *Chip's Challenge 2* está disponível no Steam: http://store.steampowered.com/app/348300.

Apesar da temática bem diferente (anteriormente, a franquia cobria somente esportes olímpicos), a fórmula é bem parecida com os jogos anteriores da série ao fazer uma coletânea de minigames abordando diversos esportes com mecânicas próprias. No menu inicial, o jogador escolhe entre competir em todos os eventos na sequência ou apenas praticar algum deles. No aspecto da programação, essa foi a única parte reutilizada em *California Games*, já que o time havia feito um esquema que permitia o jogo carregar em partes na limitada memória de 64 KB do Commodore. "Nós tínhamos algumas coisas prontas da série *Games*, mas queríamos fazer algo totalmente novo. Às vezes, reescrevíamos o código finalizado para dar uma cara nova aos elementos do jogo", relembra Sommerville.

Seis esportes são retratados no jogo: skate, surfe, BMX, patins, "embaixadinhas" (originalmente denominado Foot Bag) e frisbee. Assim como em competições reais dessas

Com o sucesso de *California Games*, Chuck Sommerville descolou até uma casa em São Francisco (Reprodução / Arquivo pessoal)

modalidades, os atletas representam patrocinadores em vez de nações. Cada versão de *California Games* apresenta uma série de empresas diferentes, incluindo Santa Cruz Skateboards, Casio, Ocean Pacific e Kawasaki. A exibição das marcas deu uma compensação financeira à Epyx, mas, de acordo com Sommerville, a ideia veio do departamento de marketing, pois os desenvolvedores estavam mais preocupados em aumentar o realismo da empreitada.

Um time separado dos programadores cuidou da trilha sonora de *California Games*. Logo na abertura se ouve o clássico "Louie Louie" adaptado em um chiptune interessante e que cabe bem no clima do jogo. Segundo Sommerville, a inclusão da música composta por Richard Berry nos anos 50 foi uma sugestão de um dos membros da equipe de desenvolvimento. Curiosamente, a faixa vinha sendo regravada nos anos anteriores por várias bandas de punk rock como The Clash, Black Flag, Bad Religion e The Stooges, grupos comumente associados à cultura de esportes radicais como skate e surfe. Já a música do evento Half Pipe é uma composição original do próprio Sommerville. "Eu tinha no meu apartamento uma série de instrumentos e sintetizadores. Certo dia fiz uma composição e mostrei para o pessoal que cuidava das músicas que iriam entrar no jogo. Eles gostaram, fizeram a transição e pude colocar minha música no evento que eu mesmo desenvolvi", explica.

Existem competições oficiais de Foot Bag. Só não dá para imaginar alguém fazendo isso de calça jeans...

O desempenho de nossa esportista no lançamento de frisbee beira o ridículo

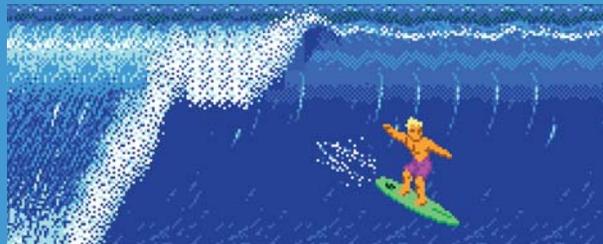
EVENTOS

HALF-PIPE

Em cima de um skate, o objetivo é realizar manobras que fazem o personagem girar em 180 graus a cada subida para que ele volte na posição correta e ileso. Isso pode ser feito de três maneiras diferentes: virando o skate um pouco antes de voar, girando no ar ou realizando um hand plant (ato de colocar uma mão na extremidade da rampa e executar o giro). A pontuação de cada manobra é determinada levando em consideração aspectos como velocidade e, no caso dos aéreos, altura. No entanto, bastam três tombos para que o jogador tome um belo "Game Over" na cara e seja eliminado.

Além de desenvolver o evento de Half Pipe, Sommerville criou a música do cenário

JOGOS DA PIRATARIA

Apesar de ter vendido muito bem, a edição original do jogo foi bastante prejudicada pela pirataria, fator que afetou as vendas de outros títulos da Epyx e é apontado como um dos motivos para a falência da empresa. “Nós adicionamos uma proteção antipirataria que jamais havia sido utilizada no Commodore 64. Ao utilizar uma cópia não autorizada no console, o jogo falhava instantaneamente de diversas formas diferentes durante os eventos”, explica Chuck Sommerville. “O problema é que a distribuidora na Europa, U.S. Gold, insistiu em lançar *California Games* em fita cassete em vez de disquete, pedindo inclusive para que enviássemos uma cópia sem proteção para que eles mesmos desenvolvessem algum sistema antipirataria. Acabou que essa versão sem proteção serviu de base para as inúmeras cópias piratas.”

O resultado final foi um jogo que cativa não apenas pela mecânica simples, como também pela excelente representação da cultura da época. Uma das principais atrações é o multiplayer, que possibilita até nove jogadores (dependendo da versão), que competiam alternadamente para ver quem era o melhor. *California Games* caiu nas graças do público, recebendo uma vasta quantidade de ports para outros sistemas. A equipe de produção original do jogo não teve qualquer envolvimento nas transições do título.

Independentemente da adaptação, a mídia especializada se rasgava em elogios. A Zzap!64, revista britânica focada nos computadores Amiga e Commodore 64, estampa o jogo na capa da edição #29 e dá o seguinte veredicto: “A Epyx se superou mais uma vez com outro incrível simulador de esportes”. Já a revista americana

O clássico é ainda melhor aproveitado quando jogado com amigos (que podem virar inimigos dependendo do desempenho)

EVENTOS

FOOT BAG

Vire o rei das embaixadinhas com um belo mar ao fundo e mirando meticulosamente na gaivota que voa pacificamente até ser acertada por sua bolinha, resultando em pontos bônus (felizmente, o animal permanece vivo após a bolada). Cabeça, joelhos e pés do atleta são utilizados para manter o objeto no ar o maior tempo possível em um minuto e meio de prova. Além da pobre gaivota, outras formas de pontuar ainda incluem virar de costas enquanto realiza os movimentos ou jogar a bolinha alto o bastante para que atravesse o limite superior da tela e tenha o controle dela ao cair.

Pura habilidade nas embaixadinhas

OUTRAS ADAPTAÇÕES DE CALIFORNIA GAMES

1. Amstrad CPC (Choice Software / U.S. Gold, 1987): o computador até que faz um bom trabalho graficamente, porém a lentidão em todos os eventos faz você pensar se eles não acontecem na Lua. Há só efeitos sonoros.

2. Apple II (Epyx, 1987): a trilha é eliminada em troca de uma performance parecida com a original. Há uma boa variação de cores.

3. MSX (Choice / Erbe Software, 1987): essa versão foi lançada apenas na Espanha. Os controles decepcionam e o gráficos sofrem bastante com a limitada paleta de cores.

4. ZX Spectrum (Choice Software / U.S. Gold, 1987): um port simplório e mudo (nem efeitos sonoros estão presentes). No surfe, "impressionantes" três cores são exibidas.

5. Amiga (Westwood Studios / Epyx, 1988): apresenta gráficos tão bons quanto a versão para Apple IIGS e trilha repaginada. É certo dizer que essa versão é a "2.0" do jogo.

6. Apple IIGS (Epyx, 1988): a atualização IIGS recebeu uma nova versão do jogo, dessa vez com música e gráficos bem melhores.

7. Atari 2600 (Epyx, 1988): a adaptação é bem aceitável, apesar dos controles imprecisos. Apenas os eventos de Foot Bag, Surfing e BMX estão disponíveis. A onda do evento de surfe parece algo relacionado aos efeitos do ácido lisérgico. "O Atari 2600 possui um hardware muito primitivo. É difícil atingir qualquer representação gráfica. Em meio às dificuldades, eu fiquei bem impressionado com o que eles conseguiram fazer nessa versão", comenta Chuck Sommerville. Segundo o produtor, o port para o console foi realizado por conta do interesse do público ter se renovado após o lançamento do modelo mais compacto do aparelho, batizado pelos fãs de Atari 2600 Jr.

8. PC (Epyx, 1988): com visual levemente inferior ao da versão original, o port é muito competente, mas exclui a marcante trilha. Ignorando esse defeito, o jogo roda bem nos PCs, dando suporte inclusive a controle.

9. Atari Lynx (Epyx / Atari, 1989): Chuck Sommerville aponta a versão lançada para o Lynx como sua preferida. O portátil foi desenvolvido pela Epyx com o nome de Handy e depois vendido para a Atari distribuir no mercado. A adaptação mantém as características clássicas, mas novas perspectivas de ângulo e gráficos com efeitos de zoom renovam a fórmula. Os eventos de frisbee e patins estão ausentes, porém os inéditos belos visuais das modalidades restantes compensam as exclusões.

10. Atari ST (Choice Software / Epyx, 1989): o aperfeiçoado estilo gráfico da versão de Amiga e Apple IIGS é utilizado com fundos levemente diferentes nos cenários. Apesar de bonito e ter controles bem fiéis ao jogo original, o port estranhamente só conta com músicas nos eventos de surfe e patins.

11. NES (Rare / Milton Bradley, 1989): o port não deve em nada ao original, apresentando arte e trilha até melhores.

12. Mega Drive (Novotrade / Sega, 1991): a versão definitiva da época tem como pontos negativos a ausência do evento de frisbee e a troca das músicas por faixas genéricas. De resto, além dos controles, os gráficos estão perfeitos e retratam belos cenários.

13. Celular (Mforma, 2005): a adaptação em Java mantém os controles no teclado do celular e restringe a tela para o aspecto 1:1.

14. Mac OS X (Magnussoft / Runesoft, 2011): o remake introduz um evento de dardos e os gráficos são retrabalhados, mas o resultado final é preguiçoso e simplório.

15. Android (Magnussoft / Runesoft, 2014): é um port da versão refeita para Mac OSX, com a mecânica de jogo adaptada para o controle na tela de toque dos smartphones.

Se a bicicleta é menor do que no Commodore 64, o visual no deserto ficou bem melhor

Reprovado! Se o desempenho no vestibular for como essas notas do evento de surfe...

GamePro #30 decretava: “Não importa se você é da Califórnia ou não: esse jogo é muito legal. O visual é sensacional e os controles, muito bons. Há coisas no jogo que você não verá em qualquer outro lugar”. Sommerville encarou a boa receptibilidade como uma grata surpresa. “Contei a um amigo meu que não achava que o jogo faria sucesso. A meu ver, as pessoas iriam olhar o produto como ‘mais um da série *Games*’. Eu fiquei bem feliz que o sucesso foi tão grande, principalmente por receber royalties naquela época. Deu até para comprar uma casa na área da Baía de São Francisco, o que é bem legal [risos]”, comemora.

Em 2008, a versão original de *California Games* para Commodore 64 foi lançada no Virtual Console do Wii nos Estados Unidos e na Europa, sem quaisquer mudanças ou novidades – seria demais sonhar com os controles de movimento do Wii Remote. Porém, em 2013, *California Games* e todo o catálogo de jogos do Commodore 64 foi excluído da loja online da Nintendo.

Conversão de mestre

De todos os ports do título, o que fez mais sucesso por aqui foi a versão de Master System, batizada de *Jogos de Verão*. O nome escolhido pela Tectoy pode causar confusão, já que a própria Epyx havia feito um jogo chamado *Summer Games*, lançado em 1984 para Commodore 64 e que também foi convertido para o console da Sega em 1988. No entanto, a obra se concentra em esportes tradicionalmente

EVENTOS

SURFING

Enquanto foge da quebra da onda, o surfista deve executar manobras aéreas que envolvem giros de até 360 graus para receber notas de zero a dez dos juízes. No entanto, velocidade e timing serão necessários para que o atleta execute as façanhas sem ser engolido pelo mar. Os principais desafios consistem em acertar o ângulo da prancha ao aterrissar na onda e tirar a música tema que fica na cabeça, adaptada do clássico da surf music “Wipe Out”, originalmente gravada pelo grupo The Surfaris em 1962 e conhecida por figurar na trilha de diversas obras de ficção. Assim no como no evento de skate, três caldos resultam em eliminação instantânea.

Os surfistas mais “pregos” correm um sério perigo nesse jogo...

O lançamento de frisbee é quase um arremesso de disco

A revista britânica Zzap!64 foi apenas uma das várias publicações da época a dar destaque para o jogo produzido pela Epyx

olímpicos como salto com vara, salto ornamental, natação, remo e ginástica olímpica, tendo sido lançada no Brasil com o nome mais apropriado de *Jogos Olímpicos*. Apesar de a tela título ainda exibir os dizeres *California Games* e o jogo ser inteiramente em inglês, o manual de instruções e a embalagem estão 100% traduzidos para o português. A amada versão não deve em nada à original: bons gráficos, músicas e controles. Há também um bônus inédito entre os eventos para garantir vantagens em determinadas modalidades quando o jogador bate um recorde.

EVENTOS

FLYING DISK

O objetivo é simples: lançar um frisbee e pegá-lo com outro personagem ao fim do cenário. Uma barra na parte inferior da tela determina o ângulo e a velocidade do disco conforme o jogador aperta o botão. Esses fatores implicam diretamente na distância do lançamento (quanto maior, melhor). A pontuação é complementada pela maneira como o segundo personagem pega o frisbee, seja pulando ou andando (a direção da caminhada também influi no desempenho). É preciso calcular bem a movimentação dele para ter sucesso na empreitada. Após três lançamentos, os pontos são somados para serem computados à pontuação final no evento.

O ADIADO SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO

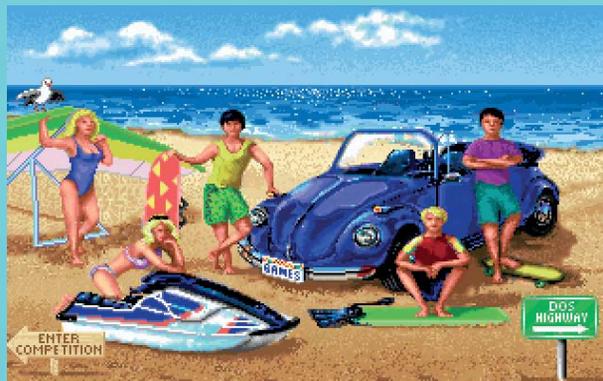
É fato que *California Games* deixou saudades e que seria muito legal uma nova versão da série. Em 2006, Mark Kale, fundador da System 3 (empresa que detém parte dos direitos sobre jogos da finada Epyx), deu uma entrevista ao site Gamespot prometendo versões renovadas do clássico dos esportes radicais e de *Impossible Mission*. Apenas o segundo recebeu o tratamento prometido, tendo sido lançado em 2007 para Wii, PlayStation 2, PSP e Nintendo DS. Naquele mesmo ano, Cale voltou a falar do saudoso título em declaração ao site Endgadget, revelando que o PlayStation 3 também estava nos planos de um novo lançamento da série, além do Wii. No final, *California Games* acabou sendo renegado a uma simples conversão do original de Commodore 64 ao Virtual Console do Wii em 2008. Não contente, o executivo falastrão afirmou em 2013 ao site MCV que um novo *California Games* estava em produção para "Kinect, Move e Wii U", sem especificar a qual geração de consoles da Sony e Microsoft se referia. Nessas idas e vindas, a desconhecida softhouse alemã Magnussoft ressuscitou a série em 2011 com uma edição do jogo para Mac OS X, adaptada para Android em 2014.

A Epyx falindo e o cara ainda tira onda com helicóptero!

CALIFORNIA GAMES II

- **Ano:** 1990
- **Publicação:** Epyx
- **Desenvolvimento:** Epyx
- **Plataforma de origem:** PC
- **Versões:** Amiga, Atari ST, SNES e Master System

Com o Commodore 64 fora de cena, a Epyx adotou o PC como plataforma da sequência de seu maior sucesso. É bom ressaltar que a empresa já havia entrado com o processo de falência no ano anterior. Vários desenvolvedores do primeiro *California Games*, incluindo Chuck Sommerville, foram embora da companhia em meio às demissões e saídas para outras produtoras do ramo. O sucessor foi desenvolvido por outros funcionários, que apenas tentaram recriar a fórmula clássica. “Eu montei a equipe para fazer a continuação como um projeto experimental, mas na época a Epyx já estava praticamente morta”, afirma Kevin Furry à Retro Gamer #76. “Era uma simples reunião regada a cerveja na qual nós deixávamos nossa bela artista [Collette Michaud] escolher os eventos.”

A primeira novidade é vista logo após a apresentação: o menu abandonou o estilo simplório para reproduzir uma ilustração com todos os atletas das modalidades presentes no jogo. Para jogar o evento, basta selecionar um deles. Há também as placas “Enter the Competition”, para encarar a série de atividades

A tela de seleção de eventos tem cara de foto tirada nas férias

EVENTOS

HANG GLIDING

Primeiramente, é preciso ficar ligado na biruta (saco cônico preso em um mastro que indica a direção do vento) para ver qual é o melhor momento para o salto. Depois isso, deve-se atingir três alvos na água com uma bolinha. O problema é que controlar a asa-delta é bem difícil e, para completar, é necessário retornar ao local do salto.

A asa-delta definitivamente não é para os fracos

A DERROCADA DA EPYX

A empresa fundada em 1978 por Jim Connelley e Jon Freeman viu seus melhores dias em meados dos anos 80 pelo sucesso da série *Games* e de *Impossible Mission*, título para Commodore 64 lançado em 1984 no qual o jogador encarna um espião secreto que deve infiltrar uma base secreta (com vozes digitalizadas, o que foi uma grande revolução na época). Com a queda de popularidade do sistema que proporcionou toda a glória da produtora, ela se viu em maus lençóis principalmente pelas fracas vendas de software. A pirataria tinha tomado conta e isso influenciou diretamente em cortes de gastos da Epyx, começando por demissões de funcionários. Para piorar, a companhia foi processada em 1987 pela Data East por causa do jogo *World Karate Championship*. A acusação era de que a obra copiava elementos de *Karate Champ*, o que inicialmente resultou na suspensão da venda do título. Posteriormente, a Epyx venceu o caso, mas o estrago já havia sido feito. Logo após, a empresa teve de vender um de seus mais ambiciosos projetos, o Handy, o primeiro portátil colorido da história, que acabou se tornando o Lynx nas mãos da Atari. Afundada em dívidas, a desenvolvedora de softwares que em 1984 foi considerada a 16ª maior do mundo entrou com processo de falência em 1989 e deixou de existir de vez em 1993, sendo vendida inteiramente para a Bridgestone Media Group, empresa criadora de produtos de diversas mídias com intuito religioso e com zero interesse em continuar o legado da Epyx. Nos últimos anos, três empresas menores (Ironstone, Magnussoft e System 3) adquiriram os direitos sobre parte do catálogo da saudosa companhia.

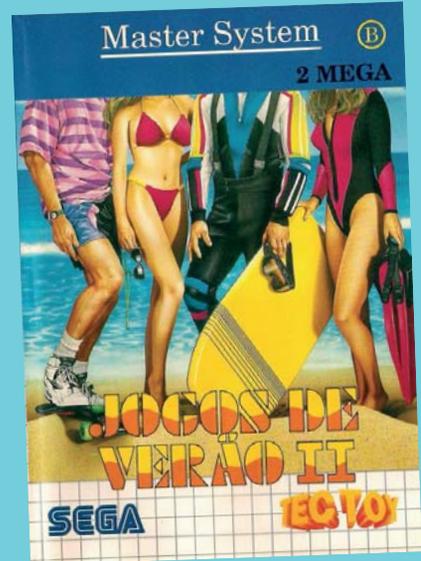
EVENTOS

SKATEBOARDING

É preciso realizar manobras em rampas verticais, mas dessa vez o evento de skate se passa em um longo circuito. Quanto mais peripécias realizadas, mais tempo é deduzido no final do percurso, que ainda conta com túneis circulares fechados, permitindo loops mirabolantes. Um detalhe interessante é que o cenário de chegada possui uma pichação com o logo da banda de hardcore punk Black Flag.

EVENTOS

JET SKI

Não há segredo algum: complete um percurso no menor tempo possível em cima da moto aquática. O evento é tão simplório que a versão turbinada para SNES adicionou detalhes a mais para aumentar o desafio da modalidade. Como novidade, há saltos entre partes da pista e trechos que garantem mais pontos ao jogador quando alcançados.

Nem mesmo uma versão oficial no Brasil salvou a sequência do ostracismo

de uma vez só, e "DOS Highway", para simplesmente fechar o aplicativo.

Mas a criatividade termina por aí. Todos os cinco eventos são inéditos, mas parecem apenas variações dos encontrados no primeiro jogo. O Bodysurfing, por exemplo, une as manobras da atividade de surfe do antecessor com o desvio de objetos no trajeto, como no antigo evento de patins. Para piorar a situação, os dois eventos mais inovadores (Hang gliding e Jet Ski) possuem controles bem precários, dificultando na realização dos objetivos. O que o jogo tem de melhor a oferecer são os eventos de Snowboarding e Skateboarding, que, apesar serem meras repaginações, ao menos divertem e apresentam bons controles. De resto, há de se aplaudir a adição de animações que antecedem alguns eventos. O skatista invadindo a pista após passar por uma cerca e posteriormente saindo do percurso para o delírio de espectadores é uma bem-vinda quebrada no ritmo do título.

Sai o Half Pipe, entra o longo circuito

EVENTOS

BODYSURFING

O evento se diferencia do Surfing original por se dividir em duas etapas (além da prancha diferente). Primeiramente, o objetivo é acertar manobras em cima do bodyboard na onda enquanto ela ainda está aberta. Depois, é preciso pegar o impulso gerado quando a onda quebra para chegar à faixa de areia desviando de pedras, banhistas e até sereias.

Não é porque o surfista fica deitado que a prova agora ficou mais fácil

OUTRAS ADAPTAÇÕES DE CALIFORNIA GAMES II

1. Amiga Creative Materials / Epyx, 1992): os dois anos de espera e o hardware mais avançado fizeram bem ao jogo, que apresenta uma trilha sonora superior e gráficos levemente mais fluídos. Curiosamente, os créditos apontam que apenas uma pessoa (Paul Dunning) fez toda a programação do port.

2. Atari ST (Creative Materials / Epyx, 1992): lançado um ano antes de o sistema ser descontinuado, o hardware já ultrapassado na época não vai muito além de uma conversão mediana do original para DOS. Alguns eventos estão mais lentos e, novamente, Paul Dunning programou a adaptação de forma solitária.

3. SNES (Silicon Sorcery / DTMC, 1992): a mais bonita de todas as adaptações possui trilha sonora e gráficos refeitos, incluindo até mesmo o uso do Mode 7 para reproduzir o evento de Jet Ski. Há também um "comentarista" no canto superior direito que avalia sua performance com gírias para lá de ultrapassadas.

4. Master System (Sega, 1993): apesar de não ter repetido o sucesso do antecessor, o port é bem decente. Enquanto fatores como visual, controles e trilha sonora não devem em nada ao original, o 8-bit não foi capaz de reproduzir o evento de Jet Ski e teve a modalidade simplesmente cortada.

O problema é que isso ainda é muito pouco para um jogo que sucedeu um dos maiores clássicos da época. *California Games II* ficou longe de repetir o êxito do antecessor, tendo vendas inexpressivas e receptibilidade bem morna da imprensa. Até mesmo no Brasil, onde as revistas de games costumavam pegar mais leve na crítica, o título foi totalmente reprovado. "Apesar da coincidência de nomes, este jogo não tem nada a ver com o de Mega Drive. Para falar a verdade, é até um bocado inferior. Os gráficos ficam devendo e o número de jogadores não passa de dois (na versão para Mega podiam jogar até nove participantes)", revela a análise publicada na Ação Games #29 sobre o port para Super Nintendo, considerada a melhor adaptação do jogo, ressaltando a queda de qualidade em relação ao predecessor. Já a revista britânica Amiga Format #38 ironizou: "No final, é que nem a Califórnia: tudo é bem bonito, mas falta conteúdo". Estava claro que o legado da série havia sido manchado com um lançamento decepcionante. "Uma paródia disfarçada de jogo – melhor evitar", alertou a revista britânica Commodore User Amiga de setembro de 1992.

A violência aumentou na sequência. Acima, um mero acidente de percurso

EVENTOS

SNOWBOARDING

A licença criativa dos desenvolvedores foi longe nesse evento que inicia a bordo de um helicóptero (ausente no SNES). É preciso calcular onde é melhor para pular e descer uma montanha que começa tomada pela neve, possui um half-pipe no meio e depois termina em uma ensolarada praia (?!). O desafio aqui é sobreviver à tamanha maluquice.

DEZ JOGOS COM LE

Eric Cantona Football Challenge
(SNES, 1993)

O jogo: o nome do atleta é usado na versão francesa de *Striker,* que utiliza uma câmera aérea para mostrar o campo de forma vertical. O realismo passa longe, mas é possível escolher até 64 seleções para controlar. As partidas podem ser disputadas em quadras fechadas, ao estilo showbol.

A fera: francês ídolo de sua seleção e do Manchester United. Um dos atos mais famosos de Cantona foi ter dado uma voadora em um torcedor que o xingava da arquibancada.

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
(PC e PlayStation, 1998)

O jogo: apresentou a possibilidade de realizar as tacadas com o mouse na versão para PC. O título sofreu recall após a EA Sports descobrir que um desenvolvedor engraçadinho colocou um episódio de *South Park* nos arquivos do CD da adaptação para PlayStation.

A fera: o golfista faturou 14 torneios e virou um dos atletas mais bem pagos do mundo. A partir de 2009, o atleta sofreu lesões e foi alvo de escândalos pessoais, que o fizeram cair de rendimento.

Wayne Gretzky Hockey
(DOS, Amiga, Atari ST, Mac OS e NES, 1988)

O jogo: simula partidas de hóquei contando com visão aérea e animações especiais para as pontuações. Para descontrair, nesse momento o placar exibe informações dos carros que estão estacionados irregularmente no estacionamento virtual do jogo.

A fera: aposentado em 1999, o canadense permanece como o jogador que marcou mais gols e assistências na história da NHL, ganhando a competição por quatro vezes (toda elas pelo Edmonton Oilers).

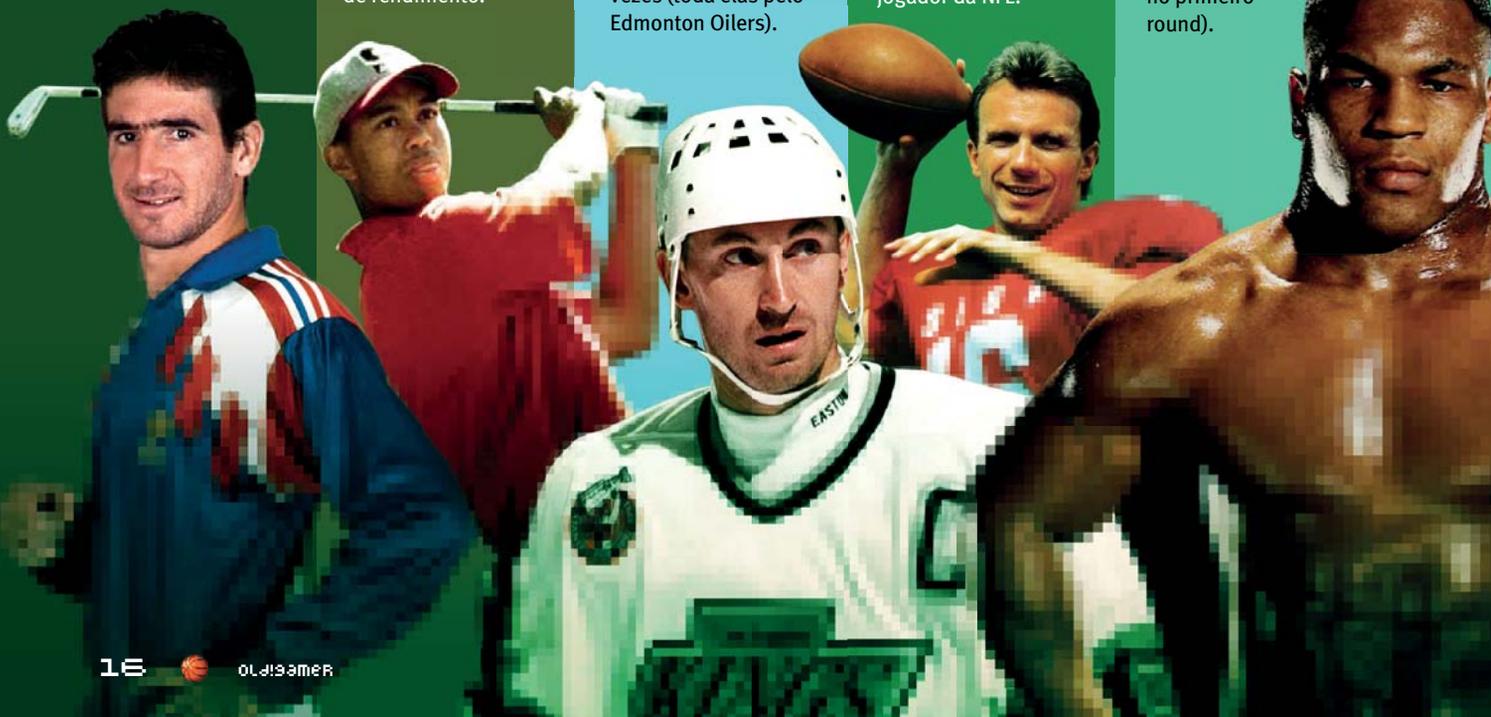
Joe Montana Football
(Mega Drive, 1991)

O jogo: a Electronic Arts (que meses antes havia lançado o segundo *Madden* da história) foi chamada às pressas pela Sega para desenvolver o jogo após um desacordo com a equipe anterior. O resultado é um título que foge do realismo, com controle estilo arcade e 16 times não oficiais – Montana é o único atleta de verdade no jogo.

A fera: maior ídolo do San Francisco 49ers, Montana ganhou quatro Super Bowls pelo clube em que jogou por 14 anos. Ele foi três vezes considerado o melhor jogador da NFL.

Mike Tyson's Punch-Out!!
(NES, 1987)

O jogo: Little Mac enfrenta oponentes bizarros até chegar à disputa do título contra Mike Tyson. Uma derrota para ele significa game over, sem possibilidade de revanche. Sucesso do NES, o jogo foi relançado anos depois sem a aparição da estrela após o término do contrato – em seu lugar, entrou o fictício Mr. Dream.

A fera: antes das acusações criminais e de morder a orelha de Evander Holyfield, Tyson chegou a estabelecer uma série de 19 vitórias por nocaute (12 delas ainda no primeiro round).

NDAS DO ESPORTE

Michael Jordan: Chaos in the Windy City
(SNES, 1994)

O jogo: aventura de plataforma na qual Jordan arremessa bolas de basquete para salvar os companheiros de equipe do atleta. Em uma das fases, ele ainda encontra tempo para lidar com uma série de jornalistas dentro de um metrô em movimento.

A fera: nos anos 90, a lenda do basquete conseguiu por seis vezes liderar o Chicago Bulls à vitória da NBA e ser considerado o melhor jogador da competição em cinco ocasiões.

Pelé's Soccer
(Atari 2600, 1980)

O jogo: apenas quatro jogadores de cada equipe entram em campo nas partidas. Eles são vistos de cima e sempre correm no gramado em formação triangular (ou seja, todos se movimentam da mesma forma). As variações entre as disputas envolvem a velocidade, duração e tamanho dos gols. O cartucho foi o primeiro jogo da história a contar com o nome de um atleta.

A fera: maior jogador de futebol de todos os tempos, autor de mais de mil gols durante a carreira e tricampeão mundial pela seleção brasileira. É um mito, um craque, um ídolo.

Tony Hawk's Pro Skater
(PlayStation, Nintendo 64 e Dreamcast, 1999)

O jogo: com dez skatistas profissionais (mais dois secretos), o jogador deve realizar sessões de dois minutos para completar objetivos, como coletar as letras S-K-A-T-E ou fazer determinadas manobras. O título estabeleceu uma nova onda de jogos de esportes radicais com controles simples e muitas possibilidades.

A fera: maior skatista de todos os tempos. Vencedor de mais de 70 competições, foi o primeiro profissional a realizar o 900 (duas voltas e meia no ar).

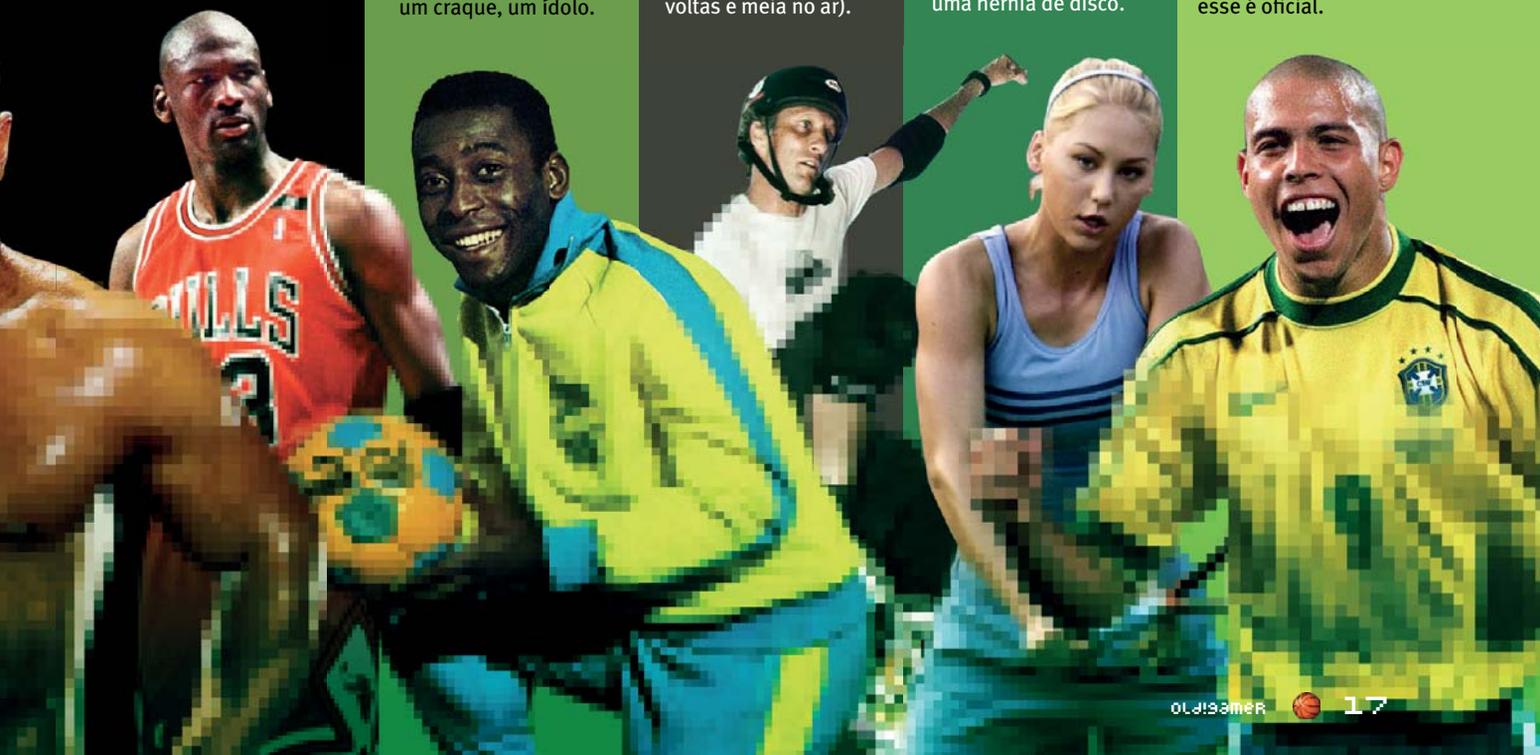
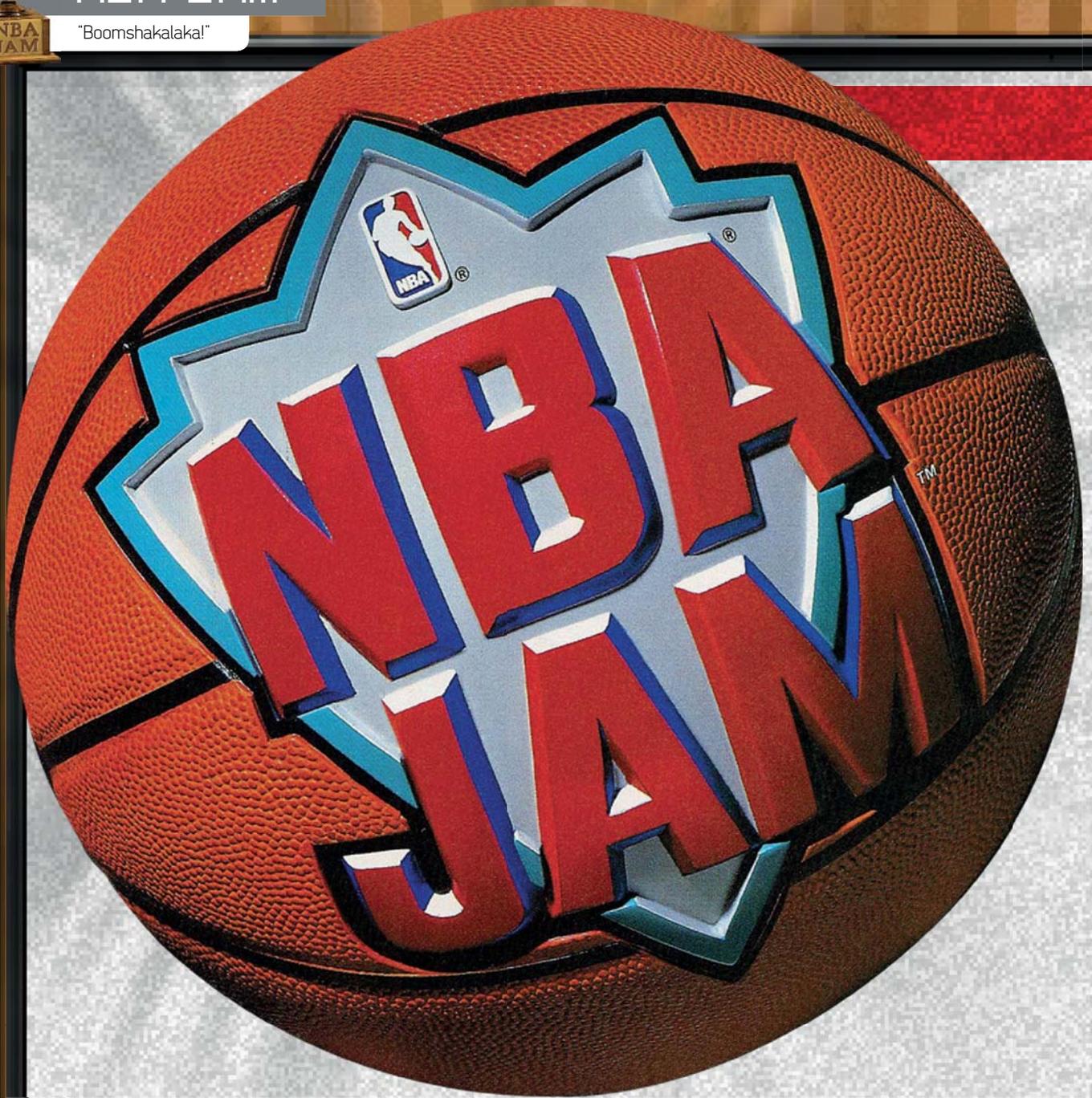
Anna Kournikova's Smash Court Tennis
(PlayStation, 1998)

O jogo: lançado no Japão como *Smash Court 2*, o jogo chegou à Europa levando o nome da russa. As partidas acontecem em lugares inusitados, como templos e no meio do trânsito da Times Square. Personagens de *Tekken 3* (Eddy e Heihachi) e *Ridge Racer Type 4* (Reiko Nagase) fazem participações no jogo.

A fera: foi a 8ª melhor tenista do mundo em 2000 e ganhou 16 torneios de duplas. Aos 21 anos encerrou a carreira por conta de uma hérnia de disco.

Ronaldinho Soccer
(SNES, 1997)

O jogo: um dos hacks mais conhecidos de *International Superstar Soccer Deluxe* utiliza o jogador de maior fama da época para estrelar uma modificação que contém uma bizarra narração (os gritos de "Forte bomba!" e "Peligro!" até hoje ecoam em nossas mentes) e clubes brasileiros e europeus.

A fera: segundo maior artilheiro em Copas do Mundo, duas vezes campeão do torneio, autor de dois gols na final de 2002. Ele também estrelou *Ronaldo V-Football* (PlayStation) – esse é oficial.

O arcade que levou o basquete de rua para as quadras da NBA

Por Alexei Barros

"Melhor que *Mortal Kombat*? Melhor que *Street Fighter II*?", questiona a revista Electronic Gaming Monthly #55 na capa com *NBA Jam*, em fevereiro de 1994. Ainda que a comparação pareça descabida, o fato de uma revista ousar confrontar um jogo esportivo com esses dois fenômenos dá uma amostra do sucesso de *NBA Jam*. Apresentando um basquete com duplas de jogadores, o arcade surgiu durante a explosão de popularidade da NBA e, como todo projeto da Midway no início dos anos 90, é um jogo com muitos segredos, gráficos digitalizados e boas histórias para contar.

NBA JAM

Um arcade de basquete com jeitão bem-humorado e partidas entre duplas sem muitas regras desenvolvido pela Midway. A frase poderia ser uma definição de *NBA Jam*, mas também descreve *Arch Rivals*, lançado em 1989. Por mais óbvia que pareça a semelhança entre os dois títulos, Mark Turmell, criador de *NBA Jam*, não gostava muito do precursor. “Eu provavelmente só joguei *Arch Rivals* uma ou duas vezes”, diz Turmell à revista Retro Gamer #116. “Ainda que fosse um jogo de basquete horizontal, eu nunca gostei muito do estilo dos gráficos: não sou muito fã daquele tipo de visual cartunizado.”

Mark Turmell vinha do fracasso de *Total Carnage* e seu próximo projeto precisava ser diferente. “Sempre fui grande aficionado pela NBA e esportes profissionais. Essa era minha primeira oportunidade para produzir um jogo de esporte”, afirma. “Ficamos realmente empolgados em digitalizar personagens; achamos que poderíamos ter uma vantagem técnica interessante.” A Midway já havia utilizado sprites digitalizados de atores nos arcades *NARC* (1988) e *Mortal Kombat* (1992), fazendo desse estilo visual característico uma das marcas do estúdio em seus jogos.

Apesar do realismo proporcionado pelos gráficos, desde o início a ideia de Turmell não era criar um jogo exatamente realista, com equipes formadas por cinco jogadores, como o basquete é praticado de verdade. “Nós começamos com três contra três e tivemos a complicação de apertar o botão de passe e decidir para quem a bola

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Midway
- **Desenvolvimento:** Midway
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** SNES, Mega Drive, Sega CD, Game Gear e Game Boy

iria”, explica. Com a intenção de facilitar os controles e deixar as partidas mais abertas, Turmell optou pelas duplas.

Para encontrar atletas capazes de fazer os movimentos, Mark Turmell agiu como um caça-talentos, buscando jogadores amadores talentosos pelas ruas. “Eu literalmente comecei visitando os playgrounds de Chicago, DePaul University e YMCA e falei com as pessoas. Alugamos uma tabela de basquete e começamos a gravar todos os movimentos. Pegamos uma escada para tentar simular a perspectiva e removíamos os fundos de cada quadro. Depois, observamos os movimentos e decidimos quais seriam implementados”, conta. Turmell mostrou que sabia ver quem realmente jogava bem: após participar do

Há um juiz mesmo com poucas regras

Charles Barkley é uma das estrelas do jogo

jogo, Stephen Howard, da DePaul University, tornou-se jogador profissional na NBA, atuando por quatro temporadas. Mark Turmell deixou a cabeça dos atletas 10% maior para que os jogadores pudessem ser reconhecíveis. Aos poucos, *NBA Jam* tomou forma. “É engraçado, a coisa que eu ainda mais me lembro daquela época foi quando coloquei a primeira enterrada no jogo. Eu não pretendia fazer nada exagerado. Aumentei a velocidade e a altura e ficou legal, então continuei deixando mais alto até que ficasse claramente não realista, mas divertido”, revela Turmell em entrevista ao The Gamer Blog no site da ESPN. “Uma vez que isso aconteceu, nós mudamos completamente o foco do jogo.”

Curiosamente, a Midway não planejava contar com as aparências dos jogadores da NBA desde o início do projeto. “Eu realmente não estava pensando na licença até que o presidente da nossa empresa na época, Neil Nicastro, apareceu. Um dia ele deu uma olhada e disse: ‘Bem, você não pode ter essa cabeça genérica nesses corpos. Por que não podemos ter a licença?”, relembra Turmell ao site 1up. A ideia não foi aceita pela liga americana. “Quando procuramos a NBA pela primeira vez e perguntamos se podíamos colocar o logo no lado do gabinete, eles disseram: ‘Absolutamente, não’”, diz o produtor à Retro

Gamer. "Todos os fliperamas de Nova York da época eram vistos com maus olhos, como clubes clandestinos de strip ou pontos de droga. Eles não queriam o logo deles associado a isso, então tivemos de fazer um vídeo apresentando o centro de 'entretenimento familiar' parecido com o que é hoje em dia – pistas de boliche e casas de arcade que eram bacanas no subúrbio."

Esse vídeo foi publicado no YouTube pelo site Video Game Ephemera, detalhando como o jogo foi produzido. O mais interessante é que a apresentação revela diversos elementos que não apareceram no jogo final. A narração prometia que, durante enterradas, cestas de três e lances livres, a imagem mostraria outros ângulos de câmera. Mais viagem ainda seria uma visão em primeira pessoa do jogador que estivesse com a bola, além de replays e reações do técnico em janelas pop-up. De certo modo, foi até melhor que isso não tenha se confirmado, pois poderia prejudicar a fluidez das partidas. Ao menos, o objetivo de convencer a

Nada como um empurrão maroto no adversário

Os efeitos de escala fazem toda a diferença no jogo

NBA a licenciar sua marca para o jogo foi cumprido. "Nosso produto fez tanto sucesso que ainda hoje eu encontro pessoas que dizem ter se tornado fãs da NBA por causa do jogo. Uma nova categoria de aficionados surgiu por conta do *NBA Jam*", orgulha-se Turmell. Para completar, o acordo foi muito vantajoso financeiramente para a Midway. "Nós pagamos os direitos autorais à NBA por unidades que foram vendidas, algo em torno de US$ 25 por gabinete", explica.

Na onda do Dream Team

Por mais que o basquete tenha regras fáceis de entender e elas sejam amplamente conhecidas pelo mundo, foi um desafio para a Midway produzir um arcade de aprendizado rápido. "Eu realmente queria fazer algo simples, para pegar e jogar, o que na verdade foi uma lição que eu aprendi de Eugene Jarvis [criador de *Defender*, *Stargate* e *NARC*], pois, quando muitos botões são usados, você tem um problema", explica Turmell o que pode ser considerada uma regra universal para jogos de arcade.

Inserida a ficha, o jogador tem à disposição todos os 27 times da NBA da época, cada um representado por dois atletas que jogavam por essas equipes

As versões para SNES e Mega Drive de *NBA JAM* saíram no mesmo dia, resultando em uma nova rodada de comparações na guerra dos consoles

O jogo de duplas e a ausência de regras que caracterizaram *NBA Jam* já estavam presentes em *Arch Rivals*, arcade da Midway de 1989

durante a temporada 1992-1993. Podem ser encontrados quase todos os integrantes do antológico Dream Team, como ficou conhecida a seleção nacional de basquete dos EUA na Olimpíada de 1992. Scottie Pippen (Chicago Bulls), David Robinson (San Antonio Spurs), Charles Barkley (Phoenix Suns), Patrick Ewing (New York Knicks) Karl Malone, John Stockton (Utah Jazz)...

Mesmo que a presença dos astros fosse maciça, *NBA Jam* não teve aquele que foi o melhor da história. "Michael Jordan estava no jogo quando o testamos em Chicago, mas tivemos de excluí-lo porque ele saiu da NBA", lamenta Turmell, falando do período em que Jordan virou jogador de beisebol. Na época, a revista Video Games and Computer Entertainment #55 deu uma informação interessante sobre o ocorrido. "A palavra oficial da Midway é que – apesar dos rumores persistentes dizendo o contrário –, Jordan não apareceu no jogo final porque ele é uma entidade separada da NBA no que se refere ao licenciamento", relata a revista. A mesma edição revela ainda a suposta aparição de outro integrante lendário do Dream Team. "Planos iniciais indicavam a possibilidade de Magic Johnson aparecer no jogo, mas a Midway insiste que ele também foi excluído da versão final do elenco de *NBA Jam*", afirma o texto. Naquele ano de 1993, Magic Johnson se aposentou após descobrir que era portador do vírus HIV, embora tenha disputado a Olimpíada em Barcelona já ciente de sua condição clínica.

Também de acordo com a VG&CE #55, a intenção original para os personagens habilitáveis era muito mais ambiciosa. "Em dado ponto do estágio inicial do desenvolvimento de *NBA Jam*, havia entre 30 a 35 jogadores secretos no jogo. Michael Jordan e Magic Johnson estavam entre eles, assim como Dennis Rodman do Detroit Pistons, Jim Jackson do Dallas Mavericks, Moses Malone do Milwaukee Bucks, o monstro do cinema japonês Godzilla e Raiden de *Mortal Kombat*!", explica a revista. "Infelizmente – ou, em alguns casos, felizmente –, muitos personagens foram removidos do jogo a fim de poupar memória ou dar espaço para economizar programação."

A EGM ousou comparar o sucesso de *NBA Jam* com os arrasa-quarteirões *Street Fighter II* e *Mortal Kombat*

A INVASÃO DOS TANQUES

Todo arcade da Midway dos anos 90 que se preze é repleto de easter eggs, e *NBA Jam* não é diferente. Apertando todos os 12 botões (não é necessário pressionar o Start) e segurando para baixo as quatro alavancas na tela de seleção de times, é habilitado um breve minigame vetorial com gráficos 3D extremamente primitivos. "Um de nossos programadores, Shawn Liptak, trabalhou nesse jogo que permitia atirar balas em tanques no horizonte", revela Mark Turmell à Retro Gamer. "A forma com que ele implementou não exigia que você pagasse, então as pessoas podiam entrar nos fliperamas, apertar os botões e mover os joysticks da maneira correta para habilitar esse pequeno minigame do tanque." A generosidade da equipe acabou trazendo dores de cabeça para a produtora. "Tivemos um monte de distribuidores telefonando para a Midway realmente chateados pelo fato de proporcionarmos essa experiência gratuita... Ainda tenho uma carta muito engraçada dizendo que 'nossos programadores enlouqueceram'", relembra. Em atualizações posteriores do arcade, o minigame só é acessado na tela que mostra o duelo entre os dois times antes da partida, que aparece depois de inserir a ficha. Por mais que o resultado não impressionasse muito, os executivos da Midway permitiram que Liptak trabalhasse em um jogo de tanque que seria o primeiro título tridimensional da Midway. De acordo com um artigo do site 1up, o projeto foi engavetado após seis meses de produção porque as ideias de game design eram ambiciosas demais para a tecnologia da época.

Com um código, é possível habilitar Stephen Howard, um dos jogadores que participaram da gravação de movimentos para o jogo e que depois se tornou jogador da NBA. "Ele agora é um palestrante motivacional e frequentemente fala sobre como se envolveu no projeto e como tem orgulho de ter feito os movimentos para *NBA Jam*", conta Mark Turmell à Retro Gamer

No flyer promocional do arcade, a Midway exagerou nos termos marqueteiros, destacando a "paleta de 256 cores Spectrumview", o "revolucionário sistema gráfico Scanorama" e o "sistema de recordes Autostat"

Uma enterrada que ignora a gravidade e as leis da Física

O intervalo busca imitar a transmissão pela TV

Bola de fogo

Cada atleta apresenta diferentes níveis de velocidade, precisão no arremesso de três pontos, precisão nas enterradas e defesa, indicados por barras de energia. Um detalhe importante é que, além de escolher a dupla, é possível selecionar qual dos dois atletas será controlado. Se estiver sozinho, o jogador comanda os movimentos de apenas um dos integrantes da dupla. O parceiro é guiado pela máquina, mas o próprio jogador pode determinar o momento em que o companheiro passa a bola e a arremessa na cesta. No entanto, como todo arcade, quanto mais gente jogando junto, melhor a experiência – especialmente no viciante multiplayer com quatro pessoas.

NBA Jam incorpora o espírito dos confrontos de basquete de rua em quadras de concreto, mas com estrelas da liga americana e o espetáculo que somente um ginásio da NBA é capaz de proporcionar. O público, as líderes de torcida, os fiscais da partida, os operadores de câmera... A Midway caprichou nesses detalhes, colocando diversos elementos animados na plateia, além de gritos e vaias dos torcedores. A única arena existente no jogo é um lugar cheio de vida. Dependendo da posição, os atletas aparecem maiores ou menores, e esse efeito de escala confere uma bela sensação de profundidade.

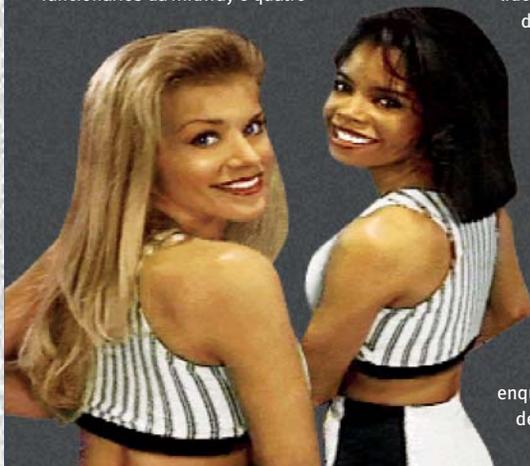
"Se uma partida estiver empatada e alguém do Bulls fazer um arremesso nos últimos segundos, nós fizemos um código especial no jogo para que nessa situação a média de vezes que a bola batesse no aro fosse maior", conta Mark Turmell à ESPN. "Havia uma grande rivalidade na época entre os Pistons com os Bulls e, como sempre fui torcedor dos Pistons, essa era minha oportunidade de equilibrar o jogo"

Apesar da presença do árbitro, as partidas não possuem regras – ou, pelo menos, a maioria delas. Empurrões e cotoveladas são permitidos, por isso não há faltas e lances livres. O jogo é programado de modo que não é preciso se preocupar em deixar a bola sair da quadra. Mas não chega a ser um vale-tudo. Duas regras importantes ainda se mantêm: o limite de 24 segundos para arremessar a bola à cesta e o goaltending, bloqueio ilegal da bola à cesta, realizado no momento em que ela está na trajetória descendente.

Antes da partida, o jogo passa um tutorial relâmpago explicando os comandos principais. Há uma seta colorida indicando qual é o atleta de cada jogador. Apertando o botão branco Turbo para correr, os tênis brancos dos atletas ficam na cor correspondente de cada um dos jogadores – respectivamente, vermelho, amarelo, verde e azul. Com a posse da bola, um toque rápido no Turbo faz o jogador dar uma desleal cotovelada no oponente. O total de Turbo é indicado por uma barra de energia que enche automaticamente quando o botão deixa de ser acionado.

Pressionando o botão vermelho Shoot, o atleta inicia o pulo e, ao soltar o botão, o arremesso é efetuado. Como em todo jogo de basquete, acertar o timing do chute à cesta é crucial. Se o jogador apertar rapidamente o Shoot, o atleta simula um arremesso para enganar o adversário. Ao combinar os botões Turbo e Shoot, é possível completar a chamada "super enterrada", na qual o atleta atinge uma altura sobre-humana até aterrissar na cesta. Por fim, o botão azul Pass passa a bola –

LÍDERES DE TORCIDA OU JOGADORAS?

A Video Games and Computer Entertainment #55 causou barulho quando publicou os códigos de dicas para o arcade. "Foi confirmado que há 18 personagens secretos na última revisão de *NBA Jam*, cinco dos quais pediram sigilo sobre seus aniversários e iniciais. A única informação que podemos compartilhar com nossos leitores é que três desses personagens desconhecidos são mulheres!", afirma o texto da revista. No caso, dos 13 habilitáveis, nove são funcionários da Midway e quatro são jogadores de basquete amadores que participaram da gravação dos movimentos. Os cinco restantes citados pela revista, na realidade, não estão presentes no arcade. Acontece que na capa da VG&CE #55 foi publicada a imagem de uma líder de torcida loira voando com uma bola flamejante (veja ao lado), supostamente comprovando que ela fosse jogável. "É claro que todo mundo quis descobrir o código, porque também era sabido que as líderes de torcida eram coelhinhas da Playboy – na verdade, nós entramos em contato com a Playboy, falamos que queríamos modelos e eles mandaram algumas garotas!", lembra Mark Turmell à Retro Gamer, citando Lorraine Olivia e Kerri Hoskins (que fez o papel da Sonya Blade em *Mortal Kombat 3*). Ambas aparecem em imagens paradas no modo de demonstração e, no encerramento, Olivia chega com um troféu de campeão, enquanto Hoskins estoura uma garrafa de champanhe. Por culpa da revista, as pessoas faziam de tudo para tentar desvendar os códigos das duas modelos. "A Kerri Hoskins começou a receber telefonemas das crianças em casa porque nós revelamos o nome dela. Vários códigos eram baseados em aniversários, então MJT [personagem secreto de Mark Turmell] é 322 porque meu aniversário é dia 22 de março. Diversos jogadores procuravam pelos aniversários pois imaginavam que fossem os códigos para essas garotas", explica o game designer.

como só há um companheiro de equipe, esse comando não tem nenhum mistério. Combinando o Turbo com o Pass, é realizado o "super passe", perfeito para passar a bola ao parceiro preguiçoso que estiver na "banheira". Sem a bola, o botão Shoot faz o toco e, combinado com o Turbo, o "supertoco". O botão Pass, por sua vez, pode ser usado para tentar roubar a bola e, junto com o Turbo, dá um empurrão no pobre oponente.

O elemento mais cativante de *NBA Jam* é que, ao acertar três cestas seguidas, o jogador entra no modo "on fire", com Turbo ilimitado e maior precisão dos arremessos. O ideal é explorar o poder do fogo ao máximo e procurar fazer mais quatro cestas consecutivas, momento em que a chama apaga – o mesmo acontece se antes disso um adversário interromper a sequência fazendo uma cesta. "Essa foi uma ideia que eu tive para a mecânica de jogo. Sentimos que o jogo precisava de outra camada de empolgação. Contratamos um cara para falar os comentários chamado Tim Kitzrow, e ele fez improvisações, gritando coisas como 'Boomshakalaka!' e 'He's on fire!'", lembra Mark Turmell. Na época, definitivamente não era muito comum jogos de esporte apresentarem narração e esse detalhe ajudou a deixar o título ainda mais memorável.

NBA Jam foi um dos grandes sucessos dos fliperamas nos anos 90 e o maior prêmio que a Midway poderia obter foi a popularidade do arcade entre os próprios jogadores da NBA. "Depois que o jogo foi lançado, fui contatado por um distribuidor em Seattle, que disse: 'Eu acabei de entregar o jogo na casa do Gary Payton. Ele quer aparecer no jogo e vai pagar se você colocá-lo!' Pouco tempo depois, Michael Jordan me contatou falando que ele também queria estar no jogo. Mesmo que originalmente ele tivesse sido excluído, ele queria a sua própria versão especial!", diz Turmell à Retro Gamer. Então as fotos

Kerri Hoskins e Lorraine Olivia parecem se divertir na comemoração do título

dos dois astros foram enviadas para a Midway. “Nós fizemos uma edição especial do jogo e demos a eles estatísticas de superestrelas. Há apenas um punhado de máquinas, mas Jordan e Payton acabaram aparecendo em uma versão do jogo”, completa à ESPN. Houve quem mostrasse uma fascinação por *NBA Jam* muito maior do que uma pessoa normal. “Shaq O’Neal comprou dois arcades quando o jogo saiu. Um para a casa dele e outro para levar em suas viagens. Ele a transportava para a sala do seu hotel e os jogadores podiam jogar *NBA Jam* – todos os jogadores estavam jogando e queriam aparecer no jogo”, revela à revista Retro Gamer.

Mudanças no plantel

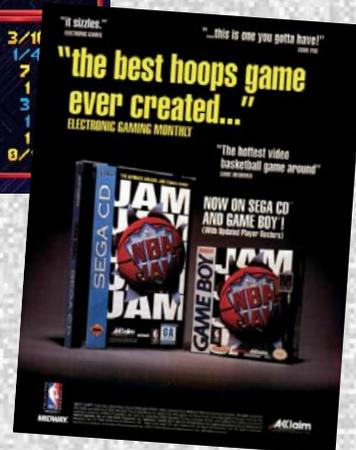
Repetindo o sucesso do Mortal Monday, dia do lançamento simultâneo das versões de *Mortal Kombat* para SNES, Mega Drive, Game Gear e Game Boy, a Acclaim promoveu uma campanha similar para as edições domésticas de *NBA Jam*, que saíram no dia 4 de março de 1994 para quase os mesmos consoles. Dessa vez, porém, a adaptação para o portátil da Nintendo chegou meses depois, assim como uma versão para Sega CD.

Nesses ports, o elenco foi atualizado para a temporada 1993-1994 e há diversas substituições de jogadores, mesmo que na vida real eles não tivessem trocado de equipe. Shaquille O’Neal (Orlando Magic) só está representado no arcade e não figurou nas versões domésticas. Em 1994, O’Neal protagonizou o seu próprio jogo de luta, o desastroso *Shaq Fu*. Situação parecida foi vivida por Charles Barkley (Phoenix Suns), presente apenas na primeira leva de cartuchos das adaptações do Super Nintendo, Mega Drive e Game Gear – ele foi removido nas edições seguintes e, nas versões para Game Boy e Sega CD, “Sir” Barkley nem aparece. Isso porque em 1994 ele estrelou outro jogo de basquete com a mesma premissa, *Barkley Shut Up and Jam!* Outras mudanças aconteceram por um motivo triste. Reggie Lewis (Boston Celtics), vítima de uma súbita parada cardíaca, e o croata Dražen Petrović (New Jersey Nets), morto em um acidente de carro, também foram retirados nas conversões caseiras. Sobre o segundo, Mark Turmell tem uma história no mínimo curiosa, seja ela verídica ou produto da imaginação. “Uma noite estávamos jogando *Mortal Kombat* e havia uma máquina de *NBA Jam* próxima a ela. De repente, o jogo começou a chamar ‘Petrović! Petrović!’ E isso só aconteceu depois que Petrović morreu. Todo mundo ficou desesperado”, lembra à ESPN. “Algo esquisito estava acontecendo no jogo e, até hoje, se você tiver um gabinete original de *NBA Jam*, de vez em quando dá para ouvir somente ‘Petrović!’. É estranho.”

Uma novidade das versões caseiras foram os personagens secretos que não existiam no arcade, entre eles Bill Clinton e Al Gore, na época presidente e vice dos EUA, respectivamente. “A Midway tinha um acordo com a Acclaim para levar nossos jogos aos consoles, então eles tinham um monte de personagens que queriam usar”, revela Turmell. “A Acclaim apenas disse que queriam caras mais notáveis, e eles fizeram uma lista maior por conta própria, com Bill Clinton.”

As adaptações de *NBA Jam* para Sega CD e Game Boy chegaram depois das outras, mas a Acclaim não deixou de fazer uma propaganda para elas

No intervalo, o jogador pode conferir estatísticas de todos os atletas

Nada como dar um mortal para fazer a enterrada e aproveitar que o jogador está “pegando fogo”

Bill Clinton ainda é um dos personagens secretos mais icônicos do jogo

AS ADAPTAÇÕES DE NBA JAM

1. Super Nintendo (Iguana / Acclaim, 1994): de maneira geral, a adaptação leva vantagem em relação ao Mega Drive na parte técnica. Mas isso não significa que é um port perfeito do arcade: não há efeitos de escala nos jogadores, a torcida nem de longe é tão animada e o narrador fala bem menos, tirando aquela sensação de estar dentro de um estádio. Com o acessório Super Multitap da Hudson, é possível jogar em até quatro pessoas.

2. Mega Drive (Iguana / Arena, 1994): o port também tem o narrador tímido, a torcida sem animação e a ausência dos efeitos de escala. Mas os sprites não são tão definidos como no Super Nintendo e os jogadores apresentam uma aparência mais cartunizada, apesar de o jogo ser um pouco mais rápido. Assim como no console concorrente, é possível jogar em quatro pessoas com um acessório – no caso do Mega Drive, o Team Player. A Tectoy lançou esse cartucho no Brasil.

3. Game Gear (Iguana / Acclaim, 1994): nessa conversão portátil que não saiu oficialmente no Brasil, os gráficos são desenhados e não mais digitalizados, a torcida virou um aglomerado azul indefinido e não há falas do narrador. Apesar de tudo, é um port digno que apresenta todos os 27 times da NBA. O botão Start, que fica logo acima dos botões 1 e 2 no Game Gear, faz a vez da função Turbo e os controles são bons.

4. [CANCELADO] Master System (Iguana / Acclaim, 1994): estava nos planos uma adaptação para Master baseada na edição do Game Gear. As partidas seriam mostradas com um campo de visão mais aberto, porém a falta de um botão complicou tudo. "O arcade e todas as outras conversões usam os mesmos três botões. Mas o Master System tinha apenas dois e não pudemos encontrar uma forma aceitável de fazer funcionar, então o jogo foi cancelado", explica Chris Kirby, programador da Iguana Entertainment, em mensagem publicada no fórum do site SMS Power! Em 2011, esse mesmo site especializado em Master compartilhou uma ROM do protótipo no formato PAL. Provavelmente essa versão seria lançada apenas na Europa, onde o Master fez sucesso até meados dos anos 90.

5. Sega CD (Iguana / Acclaim, 1994): é uma "versão 1.5" do port do Mega Drive, com equipes atualizadas e com áudio muito superior – graficamente, não há diferenças perceptíveis. Há mais efeitos sonoros e vozes e a trilha musical soa maravilhosamente bem, melhor até que o arcade, justificando o uso do CD. O preço a se pagar por isso é o tempo de carregamento, bastante demorado. Assim como no Mega Drive, essa adaptação é compatível com o Team Player e também foi lançada pela Tectoy.

6. Game Boy (Beam Software/ Acclaim, 1994): essa versão não fez parte do lançamento simultâneo promovido pela Acclaim e ficou sob os cuidados do estúdio australiano Beam Software, que havia produzido anteriormente *NBA All-Star Challenge* (Game Boy, Super Nintendo e Mega Drive). A exemplo do Game Gear, a adaptação não tem as falas do narrador e o Start ativa o Turbo. O port também apresenta o plantel completo de equipes da NBA. Só não dá para esperar muito mais além disso por ser em preto e branco, evidentemente.

NBA JAM: TOURNAMENT EDITION

Com um sucesso nas mãos, naturalmente a Midway não esperou muito para desenvolver uma atualização de *NBA Jam* no arcade e já em 1994 lançou *NBA Jam Tournament Edition*. Abreviada de *NBA Jam T.E.*, a nova versão não trouxe mudanças tão significativas, mas expandiu a fórmula com novidades interessantes, além de ajustes na Inteligência Artificial, novas enterradas e trilha musical inédita assinada por John Hey, compositor da Midway. A quadra é a mesma do jogo original, mas as cores do piso mudam de acordo com o time da casa.

Cada equipe agora possui até cinco atletas, o que corresponde a 25% dos jogadores da NBA da temporada 1993-1994. As partidas continuam sendo um confronto de duplas, mas a substituição pode ser feita no intervalo. Nas estatísticas exibidas nesse momento, uma novidade é que elas mostram em números o quanto os atletas se machucaram durante a partida, o que deve ser levado em conta na hora em que se considerar efetuar a troca de jogadores. Agora também é possível escolher dois times iguais.

Os atributos, que eram apenas quatro no arcade original, duplicaram: velocidade, precisão no arremesso de três pontos, precisão nas enterradas, precisão nos passes, força, habilidade de roubar a bola, bloqueio e capacidade de suportar a pressão em momentos decisivos. Em vez de serem medidos por barras de energia, as estatísticas são indicadas em números de 0 a 9, destacando com cores diferentes os itens mais altos ou baixos, para facilitar.

Se o jogador vencer todas as 27 equipes, é possível escolher o time que aparece como um "?" na tela de seleção, formado por estrelas da NBA. Usando um código na tela que mostra as duas equipes antes da partida, entra em cena o chamado modo Tournament, que desativa a ajuda do computador, os diversos personagens especiais e os poderes ativados com dicas.

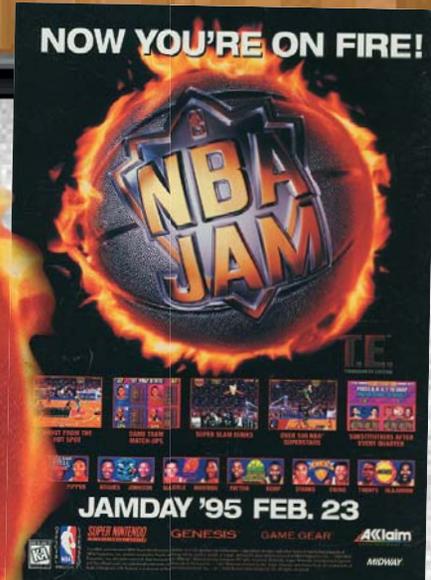
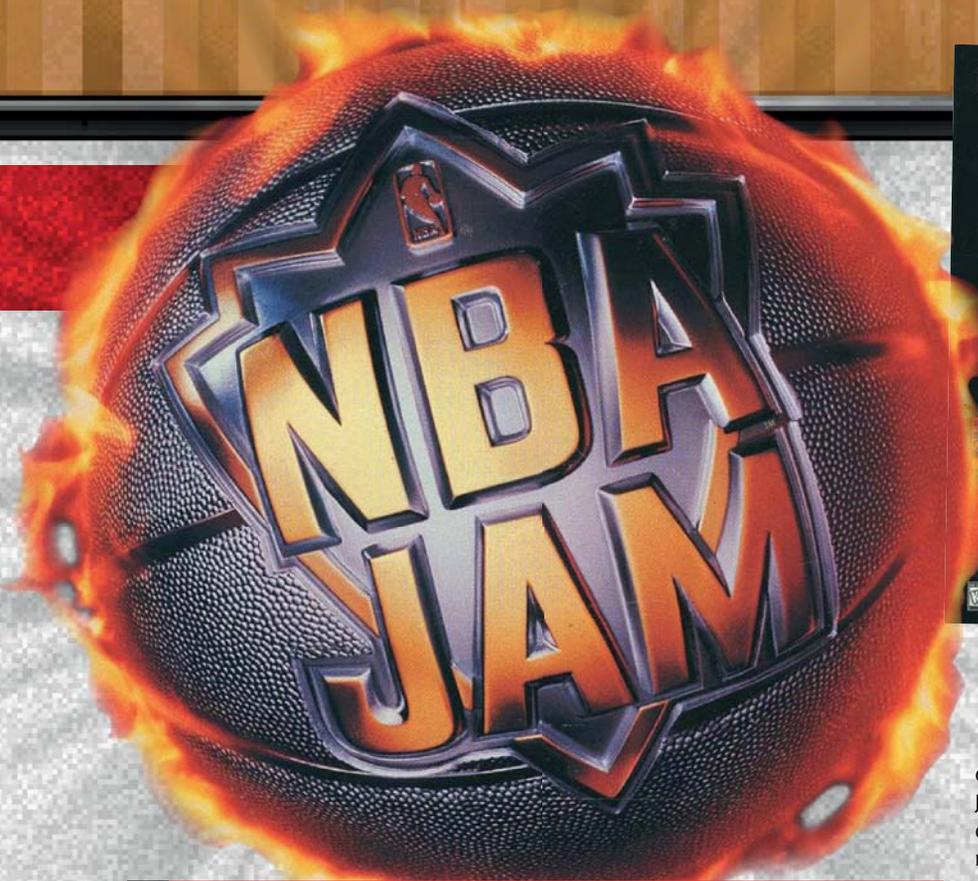
- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Midway
- **Desenvolvimento:** Midway
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** PC, SNES, Mega Drive, 32X, Jaguar, PlayStation, Saturn, Game Gear e Game Boy

No ginásio, *Tournament Edition* não apresenta grandes novidades, a não ser pela coloração diferente do piso

Um dos jogadores não parece se importar muito com a partida

Em *NBA Jam T.E.*, as líderes de torcida Lorraine Olivia e Kerri Hoskins enfim são jogáveis. Porém, a dica não tem graça, já que elas aparecem com corpos masculinos – a Midway só trocou os gráficos das cabeças

Jamday' 95

Repetindo a campanha realizada para os ports do jogo original, a Acclaim promoveu um novo lançamento simultâneo para os mesmos consoles. Dessa forma, SNES, Mega Drive e Game Gear receberam a

SNES e Mega Drive voltaram para um flamejante segundo round de comparações entre as versões do jogo

A ENTERRADA MORTAL

NBA Jam T.E. conseguiu repetir a polêmica em torno dos jogadores secretos do arcade original, mas por motivos diferentes. Colocando as iniciais e os aniversários, é possível escolher oito personagens secretos: Tim Coman, Elviscious, Grim Reaper, Kongo e, mais interessante, o quarteto Raiden, Reptile, Sub-Zero e Scorpion, de *Mortal Kombat*. Mas a NBA não gostou da ideia. "A pedido da NBA, a Midway removeu oito personagens secretos. Além disso, os jogadores não poderão quebrar a tabela na versão final do jogo", revela a revista GamePro #58. "Apesar das mudanças, centenas de jogadores já colocaram suas mãos na versão não aprovada de *Tournament Edition* – e eles também descobriram uma tonelada de personagens secretos. A Midway está planejando atualizar todas as versões de teste do jogo, mas se o seu arcade local tiver uma das versões de teste, você pode ter a chance de conferir algum dos personagens antes que eles caiam no esquecimento." Por isso, apenas as edições 1.0 e 2.0 de *NBA Jam T.E.* trazem os jogadores secretos – nas atualizações 3.0 e 4.0, eles não são mais habilitáveis. Mesmo com a negativa da NBA, a Midway não desistiu do crossover entre seus dois maiores sucessos. Em 2009, Ed Boon compartilhou no Twitter a imagem de uma quadra secreta de *Mortal Kombat* para um dos ports domésticos de *NBA Jam* ou *NBA Jam Hangtime*, sem especificar exatamente o jogo. Mais uma vez, a NBA vetou.

adaptação de *NBA Jam T.E.* no dia 23 de fevereiro, que ficou conhecido como Jamday' 95. Depois, foi a vez do 32X e do Game Boy ganharem suas versões, mas não acabou aí. Em 1995, o Saturn e o PlayStation estavam engatinhando e não podiam ficar de fora, assim como o PC e até mesmo o Atari Jaguar.

Além de atualizar os elencos das equipes para a temporada 1994-1995, as versões domésticas trazem novidades mais substanciais à fórmula de jogo, ainda que opcionais. Ativando a opção de Power-up no menu, aparecem diferentes ícones na quadra que, ao serem coletados, acionam habilidades específicas nos jogadores, como aumentar a precisão do arremesso de três pontos ou então provocar um terremoto que derruba todos os atletas em quadra, menos quem pegou o item. O modo Juice, por sua vez, permite aumentar a velocidade das partidas em até quatro vezes. Ao ligar o item Hot Spots, círculos com estrelas vão aparecer

Ver um jogador de basquete com um capuz igual ao Scorpion não agradou a NBA

aleatoriamente em diferentes pontos da quadra para conferir pontos extras se a cesta for acertada dessas posições. Por último, ao acionar o modo Tag, o jogador pode controlar quem estiver com a posse da bola – assim, os comandos não ficam limitados a somente um atleta. Outra diferença para o arcade é que as substituições podem ser feitas entre os quartos da partida, e não apenas durante o intervalo. Em relação aos

Hey, Superstar. You've done just about everything there is to do in basketball. Except two things. You haven't played NBA JAM TE on 32X and GAME BOY. It has all-star teams! Rookie teams! Full court dunks (Can you do that?). 9 pt. shots (you'll love that). 3-5 players per team! Stereo sound*. Arcade player scaling*! The fastest gameplay ever* (a lot faster than you). Updated player rosters! 5 speed juice mode (Drink plenty of fluids). 8 player attributes!

WE PUMPED UP THE JAM

Novamente, a versão para Game Boy chegou depois das outras e, dessa vez, o portátil foi acompanhado pelo 32X. As adaptações para PC, Saturn e PlayStation também ganharam uma propaganda – só o Atari Jaguar ficou de fora

Na base do desespero, David Robinson tenta uma cesta do outro lado da quadra

O jogador caiu no chão, mas ninguém vai secar o suor do chão

personagens secretos, há um festival deles. Dependendo da versão, além de Al Gore e Bill Clinton, Hillary Clinton e Prince Charles são jogáveis. Estão presentes alguns mascotes das equipes e até mesmo Jazzy Jeff e Will Smith, da série *Um Maluco no Pedaço*.

O DIVÓRCIO E AS NOVAS TEMPORADAS

NBA Jam Extreme

NBA Hangtime

NBA Showtime

NBA Hoopz

Com as adaptações publicadas pela Acclaim, a Midway estava muito feliz com o resultado e a parcela que ganhava por cópia vendida, certo? Errado. "Sempre houve a sensação de que a Acclaim ganhava mais dinheiro com nossos jogos do que nós", afirma Shawn Liptak ao site 1up. "Nós nunca ficamos impressionados com o trabalho da Acclaim. Acho que, no geral, a maioria dos desenvolvedores da Midway apenas tolerava a Acclaim."

Após o lançamento de *NBA Jam Tournament Edition*, cada empresa seguiu seu rumo, mas a Acclaim acabou ficando com os direitos sobre *NBA Jam*. Dois funcionários da Midway que falaram sob condição de anonimato ao 1up culpam Greg Lassen, que trabalhou na Acclaim e no departamento de licenciamento da NBA. Segundo eles, foi feito um acordo verbal com a Midway sobre projetos inovadores que dava o direito da licença para a Acclaim.

Na continuidade da franquia, o resultado não poderia ser diferente. Publicado pela Acclaim e com desenvolvimento da Sculptured Software, o arcade *NBA Jam Extreme* utilizou pela primeira vez na série gráficos 3D e foi uma tremenda decepção – o jogo também ganhou adaptações para PC, Saturn e PlayStation.

A Midway não deixou barato e lançou o arcade *NBA Hangtime* (com ports para PC, Super Nintendo, Mega Drive, Nintendo 64 e PlayStation), com um resultado muito superior, mostrando que os criadores originais é que sabiam como evoluir a série. Ficou muito claro que o que importava mesmo era ter a Midway, não o nome. Ambos com gráficos poligonais, os verdadeiros sucessores do clássico são o arcade *NBA Showtime: NBA on NBC* (adaptado para Dreamcast, PlayStation e Nintendo 64) e *NBA Hoopz* (Dreamcast, PlayStation e PlayStation 2), que traz trios em vez de duplas. Com a falência da Acclaim, a Electronic Arts adquiriu a marca e produziu o novo *NBA Jam* para Wii, PlayStation 3 e Xbox 360 em 2010, com Mark Turmell como consultor. No ano seguinte, a EA fez a versão *NBA Jam: On Fire Edition* para PSN e XBLA.

AS ADAPTAÇÕES DE NBA JAM T.E.

1. Super Nintendo (Iguana / Acclaim, 1995): como tecnicamente o arcade não apresenta nenhum grande avanço gráfico, o port é do mesmo nível do predecessor em todos os sentidos e também compatível com o multitap.

2. Mega Drive (Iguana / Acclaim, 1995): o mesmo vale para essa adaptação – a primeira de muitas versões de *NBA Jam T.E.* para sistemas da Sega. Como o antecessor, é compatível com o multitap e saiu no Brasil.

3. Game Gear (Iguana / Acclaim, 1995): a versão para Game Gear mantém a qualidade da adaptação do jogo original e os já conhecidos cortes, como a narração. Dessa vez, nem se cogitou um port para Master System e, como antes, a Tectoy não publicou essa edição.

4. 32X (Iguana / Acclaim, 1995): além dos gráficos melhores que no 16-bit, essa versão de 32 Mega, que também não saiu oficialmente no Brasil, traz efeitos de escala. A única coisa estranha é que os personagens estão mais cabeçudos do que o normal. Como no Mega Drive, apresenta suporte para multitap.

5. Game Boy (Torus Games / Acclaim, 1995): com um estúdio diferente do jogo original, o trabalho de adaptação para o sistema tão limitado tecnicamente garante um bom resultado, com a presença massiva dos times, apesar dos cortes de sempre (como a narração).

6. PC (Iguana / Acclaim, 1995): a estreia da série no PC para o sistema operacional DOS é tecnicamente excelente, incluindo os efeitos de escala. Com músicas cheias de guitarra, a trilha é arranjada e supera o arcade. De brinde, o jogo em CD vem com um protetor de tela da NBA.

7. PlayStation (Iguana / Acclaim, 1995): basta ouvir o tema da introdução na guitarra para ver que os consoles com cartucho da geração anterior não seriam capazes disso. Há efeitos de escala, mas os tempos de carregamento são um pouco demorados. É possível jogar com quatro pessoas usando um multitap.

8. Saturn (Iguana / Acclaim, 1995): é a melhor de todas entre os consoles da produtora de Sonic. Apesar da complexidade do hardware, a Iguana fez um trabalho tão bom como no PlayStation. Com o multitap, pode ser jogado em quatro jogadores. Esse CD foi lançado oficialmente no Brasil pela Tectoy.

9. Jaguar (High Voltage Software / Atari Games, 1995): essa adaptação é da High Voltage Software, cuja experiência em jogos de basquete se resumia a *White Men Can't Jump*. Apesar dessa atrocidade no currículo, é uma conversão decente. Como no 32X, os jogadores parecem ser mais cabeçudos do que o normal. É compatível com o multitap do Jaguar, mas a trilha é diferente e não empolga muito.

DEZ JOGOS ESPORTIVOS FUTURISTAS

Super Baseball 2020 (arcade, 1991)
As partidas de beisebol são disputadas por robôs, mas também por homens e mulheres equipados com armaduras especiais e jetpacks – todos jogando ao mesmo tempo. Lançado pela SNK, *Super Baseball 2020* permite ainda melhorar as habilidades dos personagens. Além do Neo Geo, o jogo ganhou adaptações para SNES e Mega Drive.

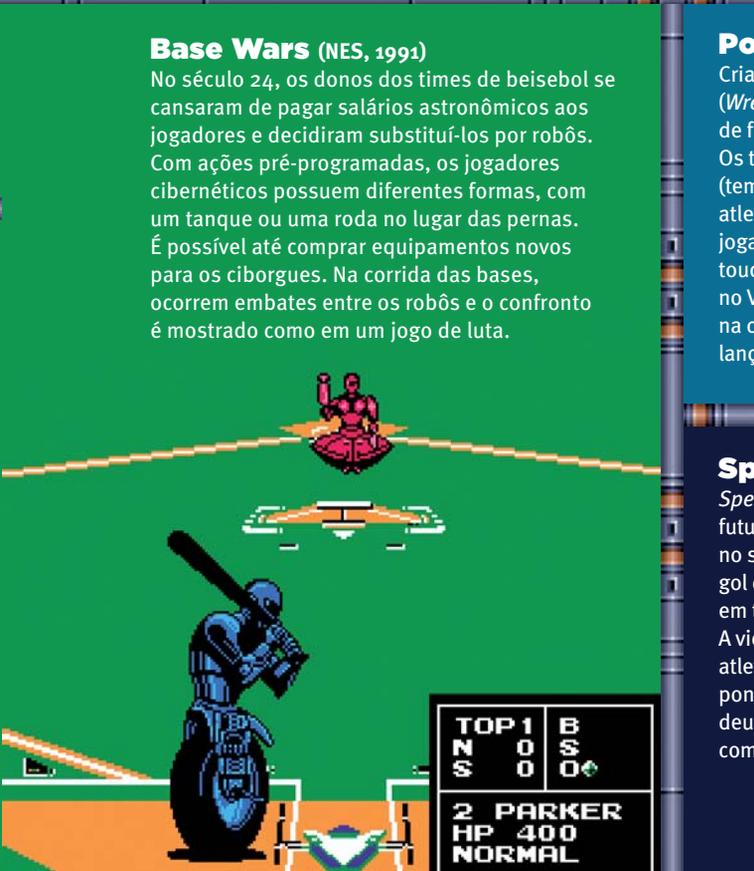
Skateball (Atari ST, 1989)
Parte do passado obscuro da Ubisoft, hoje celebrada por *Assassin's Creed* e *Far Cry*, *Skateball* é um bizarro futebol no gelo com bolas de ferro. Cada time é formado por apenas um goleiro e dois jogadores de linha, e os atletas são protegidos por armaduras, já que há espinhos e outros obstáculos. O jogo francês também ganhou versões para computadores europeus, como ZX Spectrum, Amstrad CPC e Commodore 64.

Bill Laimbeer's Combat Basketball (SNES, 1991)
Bill Laimbeer foi um jogador da NBA que se destacou pelo estilo de jogo agressivo. Em *Combat Basketball*, Laimbeer se aposenta, mas ressurge em 2030 como comissário da liga de basquete. Ele demitiu os árbitros e instituiu partidas sem faltas, com os atletas armados e vestindo proteções corporais.

Cyberball (arcade, 1988)
Jogo de futebol americano que permite até quatro jogadores ao mesmo tempo na versão para arcade – para tanto, a Atari Games chegou a fazer um gabinete com dois monitores. *Cyberball* se passa em 2022, quando o futebol americano é disputado por robôs cinco vezes maiores que as pessoas. Foram lançadas adaptações para consoles como Mega Drive e NES, além de outros sistemas.

Mutant League Football (Mega Drive, 1993)
A Electronic Arts fez o futebol americano virar uma guerra sangrenta em *Mutant League Football*, que apresenta uma versão bélica do esporte. Para se ter uma ideia do nível de violência, no Brasil o jogo foi recomendado para maiores de 18 anos no lançamento oficial da Tectoy. Usando a engine de *John Madden Football '93*, o jogo possui times formados por esqueletos, alienígenas e robôs se digladiando em arenas de combate após a galáxia sofrer uma devastação nuclear.

Mutant League Hockey (Mega Drive, 1994)
Na onda de *Mutant League Football*, a Electronic Arts levou o mesmo conceito das partidas fictícias com esqueletos e robôs para os rinques de patinação do hóquei, que podem ter buracos abertos com minas. Evidentemente, as regras não são levadas à risca e é possível até subornar o juiz. No entanto, a febre da EA por jogos de esporte futuristas durou pouco: a introdução do título promete o lançamento de *Mutant League Basketball*, que nunca chegou ao mercado.

Soccer Brawl (arcade, 1992)
Na década de 90, que mudanças as pessoas imaginavam para o futebol no começo do século 21? Na vida real, o esporte é essencialmente o mesmo desde aquele período. Mas em *Soccer Brawl*, a SNK recriou as partidas, tirando três jogadores de cada time – são oito atletas em vez de onze. Aqui, os jogadores vestem roupas capazes de aumentar a gama de movimentos e dar chutes com descargas de energia elétrica.

Base Wars (NES, 1991)
No século 24, os donos dos times de beisebol se cansaram de pagar salários astronômicos aos jogadores e decidiram substituí-los por robôs. Com ações pré-programadas, os jogadores cibernéticos possuem diferentes formas, com um tanque ou uma roda no lugar das pernas. É possível até comprar equipamentos novos para os ciborgues. Na corrida das bases, ocorrem embates entre os robôs e o confronto é mostrado como em um jogo de luta.

Powerball (Mega Drive, 1991)
Criado pela Namco, *Powerball* (*Wrestleball* no Japão) é uma mistura de futebol, rúgbi e artes marciais. Os times representam oito países (tem o Brasil) e contam com cinco atletas. Golpes são permitidos e o jogador pode marcar gols ou fazer touchdowns. O jogo foi relançado no Virtual Console do Wii e apareceu na coletânea *Namco Anthology 1*, lançada só no Japão para PlayStation.

Speedball (Amiga, 1988)
Speedball é uma espécie de versão futurista do handebol ambientada no século 21. O objetivo é fazer gol com uma bola sólida de ferro em times de cinco jogadores. A violência rola solta, mas os atletas dispõem da tecnologia de ponta para competir. A fórmula deu certo, iniciando uma série com jogos para diversos sistemas.

Mega Man's Soccer

Robôs boleiros em peladas do futuro

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Sun L
- **Plataforma:** Super Nintendo

Contagiada pelo clima de Copa do Mundo, a Capcom estragou a estreia do Mega Man clássico no Super Nintendo

Por Claudio Prandoni

Com uma carreira de ascensão meteórica no querido NES, era só questão de tempo para que o robô azul Mega Man levasse suas habilidades e seu carisma ao sistema sucessor, o Super Nintendo. Os episódios *4*, *5* e *6* das aventuras do herói chegaram ao console 8-bit quando o SNES já estava à venda e não representavam exatamente a melhor forma do mascote da Capcom – para muitos, essa coroa é de *Mega Man 2*. A estreia no console 16-bit, porém, não foi o debute de gala que os jogadores esperavam. Tivemos de amargar *Mega Man's Soccer*, um spin-off esportivo pouco inspirado que, apesar disso, conquistou fãs que não deixavam o jogo pegando poeira nas prateleiras das locadoras até que *Mega Man 7* viesse para renovar a honra do azulão nos 16-bit.

Ainda que o inesquecível *Mega Max X* tenha debutado alguns meses antes – final de 1993 no Japão e comecinho de 1994 no Ocidente –, o jogo era estrelado por um novo protagonista, o X, diferente do querido Mega Man clássico. Lançado no primeiro semestre de 1994, aproveitando o frisson da Copa do Mundo nos Estados Unidos (o lendário "tetra" da seleção brasileira), *Mega Man's Soccer* foi o cartucho de estreia da série original de Mega Man no Super Nintendo. O que os fiéis aficionados poderiam esperar?

Show de bola – só que não

Pouco se sabe sobre o período de desenvolvimento de *Mega Man's Soccer*. Pelo resultado final, tudo leva a crer que a produção foi apressada, mais preocupada em capitalizar o espírito da Copa do Mundo de 1994 e o inabalável carisma do herói, do que em efetivamente entregar um jogo diferente e de qualidade.

A revista EGM #51, de outubro de 1993, cita que "um dos segredos mais bem guardados da Capcom do Japão é que a empresa está trabalhando em um jogo de esporte estrelado por Rockman" (o nome japonês do personagem).

A clássica rasteira de Mega Man é bastante útil nos campos de futebol

Um time com pernas de pau não vai a lugar algum

Feito às pressas ou não, o fato é que a premissa do cartucho chamou bastante atenção das publicações na época.

Com a palavra, a revista brasileira Videogame #39:

> "Sem dúvida foi uma ideia super legal do pessoal da Capcom transformar Mega Man e sua turma em jogadores de futebol. Os gráficos são legais, com destaque para os desenhos dos robôs, muito bem feitos. O som é característico das aventuras do robozinho mais famoso dos games. Para cada posição dentro do campo é possível escolher um personagem com características próprias. A maioria deles são os chefes mais famosos da série *Mega Man*. Os campos também são da hora: eles seguem os padrões dos cenários dos inimigos, tudo bem fiel. Ah! Cada jogador pode dar seu chute especial. Para isso é só segurar o botão R e chutar com o B. Fique ligado: os chutes especiais são limitados. Um único problema torna o jogo insuportável: a velocidade. É muito, muito, muito lento."

Entre os diversos problemas de *Mega Man's Soccer*, o principal é realmente sua velocidade devagar, quase parando.

Não dá para esperar uma grande partida em um piso de paralelepípedos

O momento em que a expressão "botar fogo no jogo" é levada ao pé da letra

Ainda faltavam alguns meses para o público conhecer no final de 1994 o empolgante *International Superstar Soccer*, porém séries como *Sensible Soccer*, *Super Sidekicks* e o próprio *FIFA*, da Electronic Arts, mostravam que games de futebol poderiam ser mais ágeis.

O coro é reforçado por publicações internacionais. Por exemplo, a análise da revista americana GamePro #58, de maio de 1994, afirma que "o bem-humorado conceito de futebol entre robôs é criativo e tem potencial, mas os comandos lentos e as técnicas limitadas reduzem uma boa ideia à submediocridade".

Já o review da publicação britânica Super Play #20, de junho de 1994, comenta: "Esse é um jogo devagar, tedioso e meio sem sentido que, em um mundo ideal, não teria passado pelo crivo dos jogadores de teste. Os controles são – e eu não sou capaz de enfatizar isso o suficiente – dolorosamente frustrantes.

No Japão, o jogo teve até uma música no comercial para TV. Com a voz de Tatsuo Kamon, "We Are Rockman" foi lançada em 1994 em um single. Em 2002, a canção apareceu no disco *Rockman Theme Song Collection* com outras músicas cantadas da série

Os jogadores mancam por aí como se fossem, bem, caras vestindo roupas de metal lambuzadas de caramelo. E isso é tudo que você precisa saber. Eles são tão lentos que esse único fato eclipsa qualquer outra coisa que o jogo tenha a oferecer".

A lista de limitações segue com decisões que soam mais como preguiça dos desenvolvedores da Capcom. Por exemplo, não há como escolher qual atleta controlar durante a partida – o jogo é quem decide isso no momento que achar apropriado. A Inteligência Artificial dos adversários é repetitiva e pouco variada. Ainda que visualmente diferentes, os chutes especiais – um grande atrativo do cartucho – funcionam quase todos

DO GRAMADO PARA AS PISTAS

Depois de *Mega Man's Soccer*, a única incursão esportiva notável do robô azul da Capcom foi *Mega Man Battle & Chase*, jogo de corrida nos moldes (para não dizer cópia descarada) da série *Mario Kart*. Lançado em 1997 para PlayStation, *Battle & Chase* foi, com o perdão do trocadilho, feito na correria: "Não ter tempo o suficiente virou padrão para a série *Mega Man* e com esse jogo não foi exceção", comenta o ilustrador Hideki Ishikawa no livro *Mega Man: Official Complete Works*. Curiosamente, *Battle & Chase* saiu apenas no Japão e na Europa. O jogo nunca foi publicado nos EUA, pois a Sony não aprovou o lançamento – especula-se que ela temia uma overdose de games de corrida com mascotes na plataforma, por conta do recente sucesso de *Mario Kart*. As disputas de velocidade de Mega Man só chegaram aos EUA em 2006, como bônus da coletânea *Mega Man X Collection* para GameCube e PlayStation 2.

da mesma maneira, com a bola derrubando os adversários pela frente e dormindo no fundo das redes.

Entre omissões inacreditáveis, *Mega Man's Soccer* só permite ver a história de abertura e, principalmente, o final do jogo por meio de passwords. Por conta de alguma falha bisonha de programação, terminar qualquer um dos modos de jogo não exibe a animação de encerramento – por sinal, o mesmo tipo de situação acontece até com os créditos de produção de *Mega Man's Soccer*! A trama, aliás, pouco traz de novidade para o complexo cânone da série: em um belo dia, está para começar o embate entre os dois melhores times do país (provavelmente o Japão), quando, de repente, explosões tomam o gramado e, no momento em que a fumaça some, robôs bem familiares

Em vez de reaproveitar as melodias do NES, as músicas de *Mega Man's Soccer* são originais e apresentam a conhecida qualidade da série principal, com composições memoráveis. A trilha só foi lançada oficialmente em 2014, na caixa *Rockman Sound Box 2*, que contém dez CDs

Mesmo com um gramado em excelentes condições, as partidas são feias e duras de assistir

Cansado de ser derrotado por Mega Man, Dr. Wily agora quer enfrentá-lo nas quatro linhas

Dá até pena do goleiro ver um gol desse tamanho

Em *Mega Man 8*, o robô azul mostra mais intimidade com a bola

PIMBA NA GORDUCHINHA!

Ainda que exótica, a experiência de Mega Man no mundo do futebol parece ter inspirado Dr. Light em seu armamento pouco convencional. Logo no início de *Mega Man 8*, o velhinho presenteia o herói com a Mega Ball, uma pelota robótica (?) que pode ser chutada para acertar inimigos ou usada como trampolim – é só pular em cima dela. A arma aparece de novo no arsenal de Mega Man nos dois primeiros jogos de luta *Marvel vs. Capcom*, os quais, curiosamente, mantiveram o nome japonês Rock Ball.

surgem no lugar dos atletas no gramado. Dr. Wily planeja dessa vez dominar o mundo começando pela conquista do esporte mais popular do planeta. Claro que Dr. Light e companhia não vão deixar barato, então o cientista ativa um grupo de Mega Mans de reserva para ajudar o herói original a combater os inimigos. Mais uma prova da pressa na produção é que Dr. Wily, o chefão final, pode até ser selecionado aleatoriamente pelo computador para integrar sua equipe, mas não é possível escolher o vilão como o capitão do time.

Apesar de tantos problemas, isso não impediu a Capcom de tratar *Mega Man's Soccer* como um legítimo *Mega Man* e já pensar em sequências. Entre os poucos registros de bastidores de desenvolvimento da Capcom em relação a *Mega Man's Soccer*, no livro *Mega Man: Official Complete Works* há um comentário do ilustrador Ryuji Higurashi. "Eu tenho certeza que vi Guts Man e Heat Man em algumas telas de preview... Para onde será que eles foram? Eu perguntei às pessoas da equipe sobre isso quando entrei na Capcom e me disseram que o plano era incluí-los na continuação!", diz. "Com o hardware atual, não seria mais necessário ter 'três Mega Mans em um time'! Poderíamos fazer equipes como os 'Light Numbers', ou os 'Stardroids' (ok, talvez esse não seja um nome muito original), ou algo do tipo. É como um sonho!"

SELEÇÃO DE CRAQUES

Proto Man
Primeiro robô criado por Dr. Light, é um protótipo que fugiu do velhinho e acabou sendo pego por Dr. Wily, que o transformou em uma máquina de combate. Sua primeira aparição na série foi em *Mega Man 3*, como um inimigo, mas em outros episódios ele se torna aliado do herói. O chute especial é um tiro carregado de Proto Buster que derruba o adversário.

Mega Man
Herói da galera, mostra pela primeira vez seus talentos atléticos ao lado de várias cópias de si mesmo para impedir que Wily domine o planeta por meio do esporte mais popular do mundo. Debutou na série, claro, no primeiro *Mega Man*, de 1987. Seu especial funciona igual ao do "irmão mais velho" Proto Man: um tiro carregado de Mega Buster que derruba o inimigo.

Cut Man
Criado por Dr. Light para cortar lenha, é parte da primeira geração de robôs abduzidos por Dr. Wily e convertidos para o mal, tanto que estreou no *Mega Man* original. O chute especial transforma a bola em uma tesoura gigante que se move em ziguezague na direção do gol e corta o pobre oponente em pedacinhos.

Ice Man
Projetado para auxiliar pesquisas em ambientes gelados e inóspitos, também foi convertido para o mal por Wily no primeiro jogo da franquia *Mega Man*. O Power Shot de Ice Man transforma a bola em uma lâmina de gelo que prende o adversário no gelo por alguns segundos.

Bomb Man
Construído para ajudar em demolições, este rapaz se chama Bomb Man. No Japão, ele é conhecido por Bomber Man – por algum motivo, a Capcom decidiu prestar homenagem ao mascote homônimo da Hudson Soft. Estreou no primeiro *Mega Man* e seu chute especial transforma a bola de futebol em (adivinha!) uma bomba que explode o adversário, deixando-o atordoado por alguns instantes.

Fire Man
Mais um vindo da turma do primeiro *Mega Man*, Fire Man foi concebido para atuar como incinerador em centrais de processamento de lixo. O Power Shot dele transforma a bola no ataque de fogo Fire Storm Blast, que lança o adversário no ar por um instante antes de jogá-lo de volta ao chão.

Elec Man
Uma das criações mais elaboradas e elogiadas de Dr. Light, Elec Man servia inicialmente para controlar a voltagem de reatores nucleares antes de ser roubado por Dr. Wily no primeiro *Mega Man*. O tiro especial de Elec Man transforma a pelota no golpe eléctrico Thunder Beam que atordoa o adversário e o derruba no chão por breves instantes.

Air Man
Criado por Dr. Wily especificamente para enfrentar o herói em *Mega Man 2*, Air Man faz a bola virar uma rajada de ar que empurra o adversário com seu Power Shot.

Bubble Man
Também da geração *Mega Man 2*, Bubble Man foi criado por Dr. Light como um robô para combates aquáticos. Chega a ser estranha a escalação do personagem para jogar futebol, visto que ele não é lá muito eficiente em terra firme, preferindo ficar na água. O Power Shot dele é o Bubble Lead, que prende o adversário em uma bolha por alguns segundos.

Flash Man
Vindo de *Mega Man 2*, Flash Man foi projetado pelo vilão Dr. Wily para desafiar os conceitos de tempo e espaço com uma arma capaz de paralisar tudo por tempo limitado. Em seu golpe especial, a bola ganha efeitos da arma Time Stopper e paralisa por alguns instantes quem é atingido por ela.

Wood Man
Um exótico robô de combate vindo de *Mega Man 2*. Criado por Dr. Wily, seu corpo é praticamente todo feito de madeira. Em seu Power Shot, Wood Man protege a bola com seu famigerado Leaf Shield, um escudo de folhas que atordoa rapidamente quem for golpeado por ele.

Needle Man

Fruto da inusitada parceria entre Light e Wily no início de *Mega Man 3*, Needle Man é baseado no design de Metal Man (de *MM2*) e foi concebido para ajudar em trabalhos de mineração, perfurando rochas. Sua habilidade especial converte a bola em uma agulha que, tal qual o Power Shot de Cut Man, corta o adversário em pedaços.

Gemini Man

Mais um personagem da leva de robôs produzidos em conjunto por Dr. Light e Dr. Wily em *Mega Man 3*, Gemini Man é um robô ágil que, na série normal de jogos, é capaz de fabricar clones de si mesmo e atacar com um poderoso laser. Em *Mega Man's Soccer*, o poder especial de Gemini Man é criar um clone da bola que engana os adversários. Pode isso, Arnaldo?

Top Man

Em formato de pião, esse robô de *Mega Man 3* foi criado pelos doutores Wily e Light para explorar outros planetas, dada sua grande habilidade de manter o equilíbrio em diferentes gravidades e condições adversas. Em seu Power Shot, Top Man transforma a bola em um perigoso pião que faz sumir por alguns segundos aqueles que a tocam.

Snake Man

Primeiro robô da série com uma temática animal, debutou em *Mega Man 3*. Snake Man foi criado por Wily e Light para explorar terrenos diversos de planetas pela galáxia, mas acabou convertido em máquina de guerra por Wily. Um tanto apelão, o Power Shot de Snake Man transforma a bola em uma cobra que persegue o gol!

Toad Man

Foi concebido pelo russo Dr. Cossack em *Mega Man 4* para irrigar plantações durante períodos de seca. Como você já deve imaginar, Dr. Wily transformou o rotundo sapo-robô em máquina de combate para enfrentar Mega Man. O Power Shot de Toad Man tem efeito similar ao de Flash Man e pode paralisar os adversários.

Pharaoh Man

Projetado por Dr. Cossack para explorar o interior das pirâmides do Egito, estreou em *Mega Man 4*. O Power Shot de Pharaoh Man tem propriedades de fogo, atordoando e queimando o adversário por alguns instantes.

Dust Man

Espécie de aspirador de pó gigante criado por Cossack em *Mega Man 4*, Dust Man serviria inicialmente para auxiliar na limpeza das cidades antes de ser reprogramado por Wily. O Power Shot dele é o Dust Crusher, que deixa o adversário imobilizado e soterrado em pó por poucos segundos.

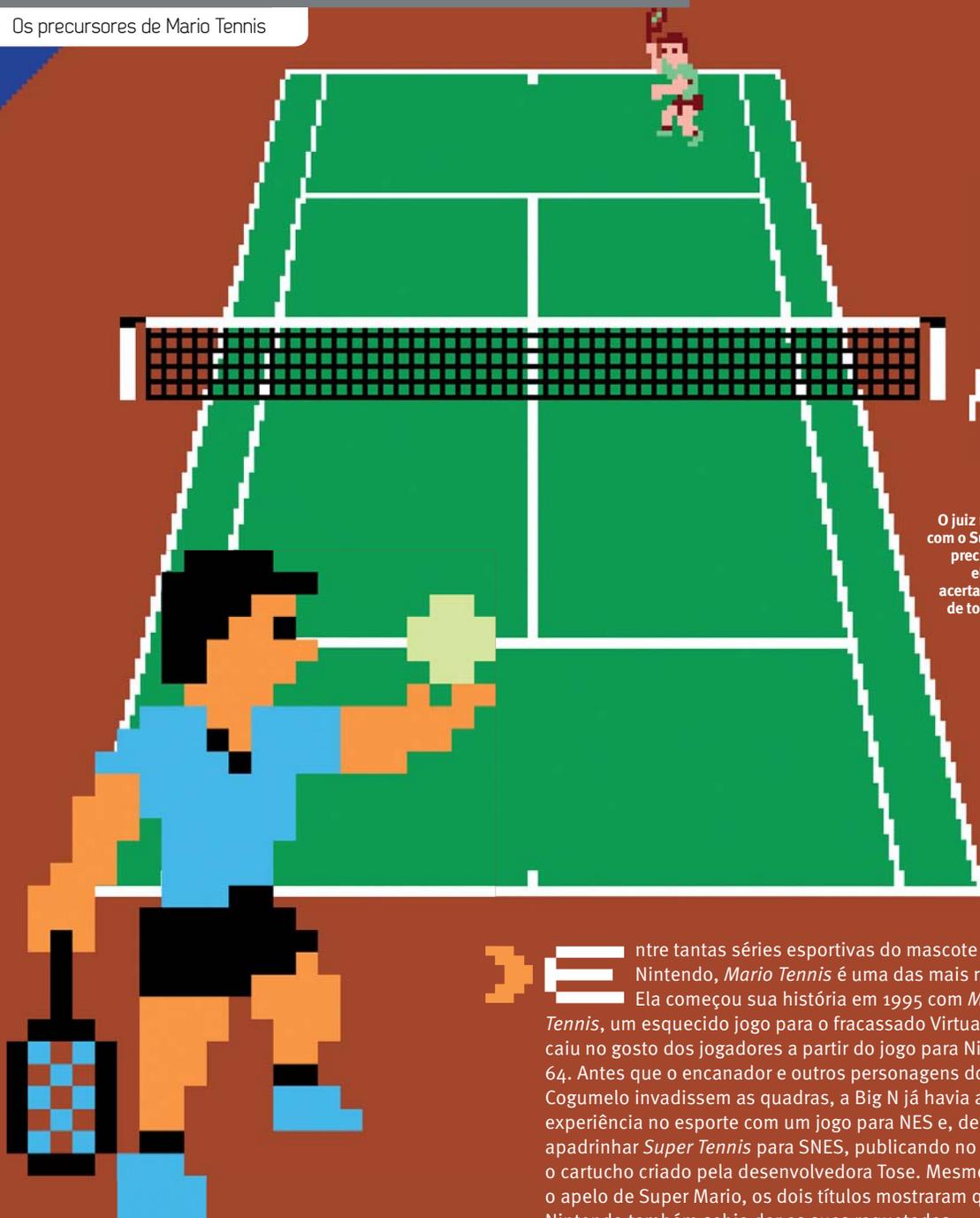
Skull Man

Da geração *Mega Man 4*, Skull Man foi criado única e exclusivamente para combate pelo Dr. Cossack quando Wily já o havia capturado. O tiro especial dele envolve a bola com a Skull Barrier, que paralisa adversários acertados pelo caminho sem parar a trajetória da redonda.

Enker

Mega Man's Soccer marca a primeira aparição colorida de Enker, vilão criado originalmente para *Dr. Wily's Revenge*, jogo de estreia do robozinho no portátil Game Boy, em 1991. Ele é o primeiro dos três Mega Man Killers, guerreiros robóticos projetados por Wily para – sim, isso mesmo o que você está pensando – destruir Mega Man. Seu Power Shot funciona de forma idêntica aos de Mega Man e Proto Man: um tiro carregado que derruba os oponentes.

Dr. Wily

Utilizando uma armadura robótica, o terrível vilão Dr. Wily é o personagem mais forte do jogo. Sem ela, seria difícil imaginar que alguém da idade dele pudesse ter um desempenho atlético para ser jogador de futebol. Seu poderoso Power Shot transforma a bola e um poder elétrico que abate todos que acerta pelo caminho.

O juiz muito parecido com o Super Mario não precisa de recursos eletrônicos para acertar as marcações de todas as jogadas

Entre tantas séries esportivas do mascote da Nintendo, *Mario Tennis* é uma das mais recorrentes. Ela começou sua história em 1995 com *Mario's Tennis*, um esquecido jogo para o fracassado Virtual Boy, e caiu no gosto dos jogadores a partir do jogo para Nintendo 64. Antes que o encanador e outros personagens do Reino do Cogumelo invadissem as quadras, a Big N já havia adquirido experiência no esporte com um jogo para NES e, depois, ao apadrinhar *Super Tennis* para SNES, publicando no Ocidente o cartucho criado pela desenvolvedora Tose. Mesmo sem o apelo de Super Mario, os dois títulos mostraram que a Nintendo também sabia dar as suas raquetadas.

TENNIS & SUPER TENNIS

As primeiras raquetadas da Nintendo no NES e no SNES

Por Alexei Barros

TENNIS

A perspectiva inicial que a Nintendo tinha para o Famicom era um pouco diferente dos rumos que o sistema tomou. Originalmente, o console 8-bit teria, por opção dela, apenas os jogos da própria Nintendo, já que nem existia o licenciamento das third-parties. A Nintendo não esperava que as produtoras lançassem jogos de esporte – ela simplesmente os fazia. No Japão, essa trajetória começou com *Baseball* (1983), seguido por *Tennis* (1984, apesar de a tela-título datar de 1983). Juntamente com *Soccer* (1985), esses três títulos fizeram parte da leva inicial de 18 cartuchos de lançamento do NES nos Estados Unidos, onde receberam o selo "Sports Series" na embalagem.

Tennis apresenta apenas duas opções de jogo: Singles Game, para confrontos individuais, e Doubles Game, modo de duplas cooperativo – não há modo competitivo entre duas pessoas. Desde o início o jogador escolhe o nível do tenista adversário, que está numerado de 1 a 5. Com cores diferentes, eles podem ser enfrentados em qualquer ordem. Quanto maior o número, melhor o rival e mais rápido o jogo: a velocidade da bola aumenta e ambos os tenistas ficam mais ágeis. Enfrentar os oponentes na ordem correta garante experimentar uma excelente curva de aprendizado e, à medida que se avança, voltar para os primeiros adversários faz parecer que a partida acontece em câmera lenta. Ao vencer dois tenistas em sequência, aparece uma simples mensagem de parabenização para o vencedor com um troféu e dez mil em dinheiro, o que não tem nenhuma utilidade prática no jogo.

- **Ano:** 1984 (Japão), 1985 (EUA) e 1986 (Europa)
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Nintendo R&D1 e Intelligent Systems
- **Plataforma de origem:** NES
- **Versões:** arcade, PC-8801, Sharp X1, Famicom Disk System, Game Boy Advance, Wii (Virtual Console) e Wii U (Virtual Console)

Em qualquer nível, as regras seguem à risca a vida real: as partidas apresentam três sets (não há opção para cinco sets, como é comum em competições profissionais de tênis), e cada set é vencido pelo jogador que ganhar seis games primeiro, com dois games a mais que o adversário. Caso contrário, é disputado o tie-break até que alguém consiga abrir dois games de diferença para sacramentar a vitória. Cada game é conquistado com quatro pontos na contagem 15-30-40-game. Se ocorrer o empate 40-40 (o chamado "deuce"), também é preciso abrir dois pontos de vantagem para vencer o game.

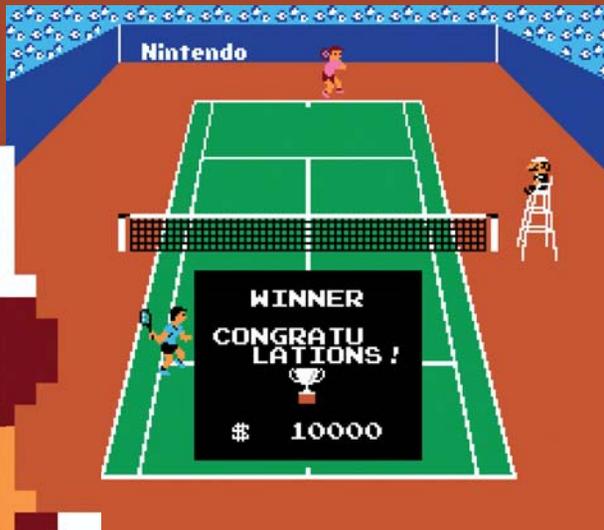
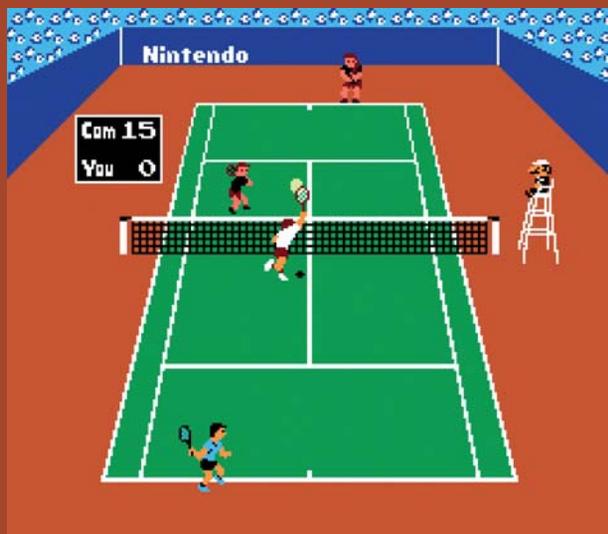
No jogo, as sinalizações de pontuação, das faltas (como um saque na rede) e se a bola caiu dentro ou fora da quadra são ditas pelo juiz em balões estilo história em quadrinhos acompanhados de sons diferentes para cada marcação ("In", "Out" etc.). Sentado em uma cadeira alta, acompanhando atentamente as jogadas com sua cabeça, ele é uma figura bigoduda muito familiar. Mesmo usando um boné branco, sabemos de quem se trata. Estávamos na era pré-*Super Mario Bros.*, e o encanador só havia aparecido em *Mario Bros.* (1983) após sua estreia em *Donkey Kong* (1981).

Na maior parte do tempo, o jogador usa o botão A, que serve tanto para o saque quanto para rebater a bola. O B é usado para o

O jogador pode enfrentar os melhores tenistas logo de cara

Como sempre, a arte em pixels consegue reproduzir os tenistas com perfeição

O vencedor das partidas é definido em uma melhor de três sets

De que adianta ganhar esse prêmio se não há o que fazer com o dinheiro no jogo?

No NES, *Tennis* oferece apenas multiplayer cooperativo que, por sinal, é fantástico

Nada como desferir um ace bem dado no adversário

O tenista anônimo do primeiro jogo se aposentou para dar lugar ao Mario

lob, movimento no qual a bola atinge uma altura maior para encobrir o adversário. Sabendo disso, o passo seguinte é se acostumar com o timing dos oponentes, já que, como dito anteriormente, eles se movem e rebatem a bola em velocidades diferentes. Dominando as nuances dessa mecânica extremamente simples, o jogador se sente bem mais confiante na hora de forçar o saque na busca de um ace e arriscar subidas à rede para desferir cortadas indefensáveis.

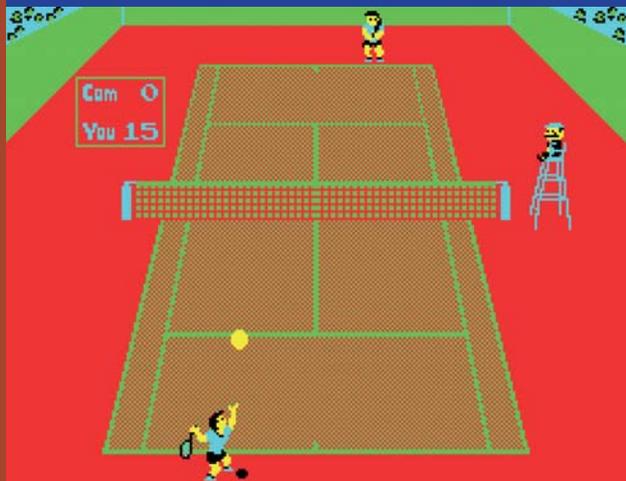
A representação da quadra não é das melhores para um jogo 8-bit. Mesmo que na vida real o público seja mais sereno do que nos outros esportes para respeitar a concentração dos atletas, a torcida imóvel e calada formada por pixels azuis não impressiona. A parte de *Tennis* que mais chama a atenção é o senso de profundidade que o jogo passa por meio das representações gráficas dos atletas. Ver a bola viajar de um lado ao outro, com ela diminuindo e aumentando de tamanho para simular a diferença de distância, é simplesmente fascinante. Para evitar alguma dificuldade na visualização, o tenista controlado pelo jogador sempre aparece na parte inferior da tela. No que se refere ao áudio, não há nenhuma música in-game, apenas um tema de dez segundos na tela-título, que é exatamente a composição usada em *Baseball*. Ao vencer dois competidores em sequência, também toca uma breve faixa na hora da congratulação.

RAQUETES EM MINIATURA

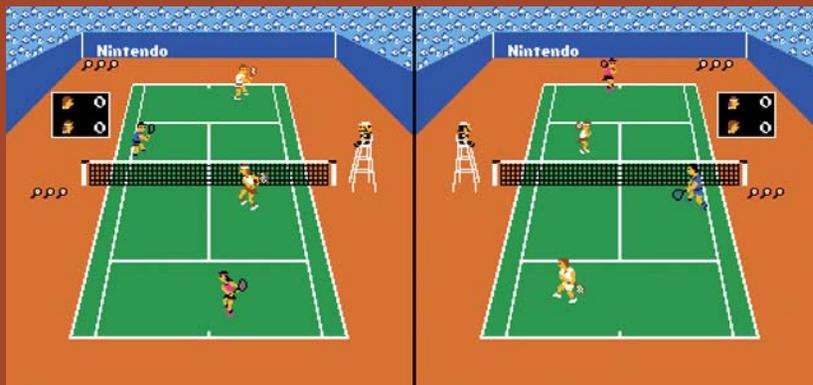
Cinco anos depois do lançamento original, *Tennis* também ganhou uma versão para Game Boy. Há quatro níveis de tenistas, um a menos do que no NES, e o design dos personagens adota um estilo mais cartunizado. No final de cada game, o jogo mostra os atletas trocando de lado na quadra, mas, na prática, isso não faz diferença, já que o tenista controlado pelo jogador sempre atua na metade inferior da telinha. Só muda o lado em que o juiz – dessa vez realmente igual ao Super Mario – fica sentado. A torcida não é vista o tempo inteiro e aparece quando a bola sai da quadra, inclusive atrás do tenista. Outra alteração é que toca uma música in-game (aliás, uma faixa muito simpática) que pode ser desligada na tela-título. O mutiplayer de *Tennis* para Game Boy permite apenas partidas um contra um via cabo link e não há modo para duplas. Em 2011, essa edição portátil foi lançada no Virtual Console do 3DS.

Vs. Tennis

Tennis também chegou a ganhar uma versão para Nintendo VS. System, arcade com placa baseada no NES. Datado de 1984, o relançamento intitulado *Vs. Tennis* traz novidades

OUTRAS ADAPTAÇÕES DE TENNIS

PC-8801 (Hudson Soft, 1985): a extinta produtora de *Bomberman* adaptou muitos jogos da Nintendo para computadores japoneses, e *Tennis* foi um deles. No caso do PC-8801, boa parte da arquibancada não aparece, as cores são berrantes e a animação é terrivelmente lenta.

Sharp X1 (Hudson Soft, 1985): no computador da Sharp, um setor da arquibancada também foi cortado da tela como na versão para PC-8801. Pelo menos, o tom de verde escolhido para a quadra é muito mais apropriado e próximo do jogo original para NES, apesar de o laranja ser igualmente berrante.

A disputa entre duplas é exclusiva da versão *Vs. Tennis*

bem interessantes. O fliperama apresenta modo para partidas simples ou em duplas contra o computador como no jogo original, mas também permite disputas competitivas entre dois jogadores e até mesmo confrontos entre duas duplas, com quatro pessoas controlando os tenistas – não é possível jogar com apenas três indivíduos. Como o gabinete tem dois monitores, todo mundo vê seu atleta na parte inferior da tela. Uma novidade é que ao lado da quadra há três ícones de raquete que representam quantos games podem ser perdidos, seja enfrentando outras pessoas ou o computador. Na vitória de um set, o jogador ganha um game de crédito. Não dá para escolher o nível do adversário como no NES e quem joga no primeiro monitor comanda uma ou duas tenistas mulheres, que aparecem de saia, usam uma faixa na cabeça e possuem cabelo comprido – os adversários sempre são homens.

Infelizmente, os atrativos não foram implementados nos relançamentos do jogo. Em 1986, *Tennis* ganhou uma versão em disquete idêntica ao cartucho para Famicom Disk System, add-on do Famicom vendido apenas no Japão. Em 2002, *Tennis* teve uma adaptação similar à original no formato de cartão para o e-Reader, add-on do console de bolso Game Boy Advance. O título está à venda na loja digital Virtual Console de Wii e Wii U.

Tennis também seria relançado para o portátil Nintendo 3DS com visual estereoscópico, porém o senso de tridimensionalidade dos gráficos prejudicou o desenvolvimento dessa edição. "Originalmente, o fundo da quadra de tênis tinha perspectiva, então eu pensei que poderíamos simplesmente alterá-las para 3D. Mas nós tínhamos criado para que a tela tivesse um efeito tridimensional em 2D, só que na imagem real em 3D não ficou muito surpreendente", explica Takao Nakano, diretor responsável pela linha 3D Classics, em entrevista da série Iwata Asks publicada no site da Nintendo. "O problema de programação surgiu após mudar a detecção de colisão da bola com a raquete de um plano para um campo 3D. Levou tanto trabalho quanto fazer um jogo de tênis do zero. Se houvesse muita diferença de vê-lo em 3D, nós poderíamos produzi-lo, mas concluímos que o resultado não valeria o trabalho pesado, então desistimos."

Mesmo com tão poucos pixels, o sprite da tenista mullher é ótimo para um jogo 8-bit

»» SUPER TENNIS

No começo da era SNES, a Nintendo adotou uma estratégia diferente para os jogos de esporte. A Big N não cuidou do desenvolvimento, apenas publicou no Ocidente títulos feitos por outras produtoras. *Super Tennis*, por exemplo, foi criado pela Tose, um estúdio japonês misterioso que tem por filosofia permanecer no anonimato, raramente sendo creditado em suas produções.

Super Soccer, da Human Entertainment, *Super Play Action Football*, também da Tose, e *NCAA Basketball*, da Sculptured Software, são exemplos de outros jogos esportivos publicados pela Nintendo nos EUA que ajudaram a engordar a leva inicial de cartuchos do SNES. Esses quatro aparecem no verso das primeiras caixas do console ao lado de jogos criados internamente pela Nintendo, como *SimCity*, *Pilotwings* e *F-Zero*. No Japão, nenhum desses títulos de esporte foi publicado pela Nintendo – *Super Play Action Football* nem sequer aterrissou por lá. Lançado no Brasil pela Playtronic, *Super Tennis*, por exemplo, foi publicado no território nipônico pela Tonkin House e saiu com o nome *Super Tennis World Circuit*. Apesar de *Super Tennis* não ser um herdeiro legítimo do jogo do NES, a benção da Nintendo garante a ele o status de sucessor espiritual – isso até Super Mario assumir a raquete na geração seguinte com *Mario Tennis*.

- **Ano:** 1991 (EUA e Japão) e 1992 (Europa)
- **Publicação:** Nintendo (EUA e Europa) e Tonkin House (Japão)
- **Desenvolvimento:** Tose
- **Plataforma:** Super Nintendo

Além das reações dos tenistas, *Super Tennis* também mostra a animação da plateia

Super Tennis expande substancialmente o número de possibilidades. As partidas simples podem ser jogadas contra o computador ou entre duas pessoas. Em dupla, há três opções: jogar sozinho, com o companheiro controlado por Inteligência Artificial; na companhia de um amigo para encarar uma equipe; e até mesmo desafiar outra pessoa, com cada jogador em um time diferente e o aliado a cargo do computador.

O jogador escolhe entre 20 tenistas fictícios com habilidades diferentes, sendo metade homens e metade mulheres (todos podem se enfrentar sem quaisquer restrições) e as partidas são disputadas em um total de 1, 3 ou 5 sets. Dá até para escolher o tipo de piso: hard (concreto), lawn (grama) e clay (saibro). No concreto, a bola quica mais alto do que na grama e a bola viaja a uma velocidade menor no saibro. Além dos jogos de exibição, *Super Tennis* conta com o modo Circuit, uma espécie de modo carreira, disputando torneios pelo mundo em busca da liderança do ranking mundial de tenistas. O progresso é registrado por passwords e as competições em diferentes pisos são separadas por homens e mulheres – há até um torneio no Rio de Janeiro.

Aproveitando o controle do SNES, os comandos ficaram bem mais complexos, deixando o jogo muito mais técnico e exigente. O X executa o top spin (rebatida mais convencional do tênis) e o Y realiza o lob. Os outros botões mudam de acordo com o contexto. No fundo da quadra, o A dá o slice (cortada para quebrar o ritmo do adversário) e o B faz a rebatida flat (para uma trajetória retilínia da bola), mas perto da rede o resultado do A é um voleio e do B é um voleio ainda mais forte. Não bastasse isso tudo, é possível dar efeito na bola ao pressionar os botões L ou R.

Na representação da partida, *Super*

O jogo traz até o detalhe dos gandulas pegando a bola

O tenista não se preocupa em se jogar no chão para alcançar a bola

No concreto, a bola quica mais alto do que em outros pisos

Até nos gráficos dos menus dá para ver o imenso salto técnico de *Super Tennis*

As competições do modo carreira não deixaram o Brasil de fora

Tennis justifica o poderio técnico do Super Nintendo – ao menos para um jogo do início da vida do console –, utilizando bastante o recurso gráfico do Mode 7 na introdução e na troca de lado dos tenistas, passeando pela quadra. Diferentemente de *Tennis* do NES, o jogador também controla o atleta no lado de cima da tela, o que acrescenta uma dose adicional de dificuldade à adaptação. Em termos de detalhes, o jogo é exemplar: além do juiz principal e dos juízes de linha, a torcida é bastante variada e aplaude cada lance, os gandulas aparecem agachados perto da rede e pegam a bola quando necessário. Esporadicamente, o jogo mostra as reações dos jogadores com falas em balões, como "Yeah!" ou "Rats". Se um tenista erra a jogada, é possível vê-lo batendo a raquete de raiva no chão. Se a bola estiver longe de alcance, o atleta pode mergulhar para tentar rebatê-la. Esse aumento de qualidade também é perceptível no áudio. Além das excelentes músicas animadas que embalam a abertura e os menus, os sons da bola quicando e especialmente das raquetadas são impressionantes até hoje para um jogo de cartucho.

Mesmo sendo lançado no início do SNES, *Super Tennis* ainda mantém o posto de um dos melhores jogos da modalidade no console. Apesar de a Nintendo publicar o título no Estados Unidos e na Europa na época, atualmente ela não parece se lembrar de que *Super Tennis* existe para relançá-lo no Virtual Console.

Side Pocket

Side Pocket ainda é uma das melhores opções de sinuca virtual – isso que o arcade foi lançado em 1986! Desenvolvido pela Data East, o jogo ganhou fama nas adaptações para NES, SNES, Mega Drive e outros sistemas na década de 90. O jogador viaja por diferentes cidades dos EUA enfrentando adversários para ver quem é o campeão do bilhar. Os controles são simples: é possível determinar a mira e a força nas tacadas de uma maneira natural e objetiva. Há modos de jogo para duas pessoas, e no Trick Game é preciso fazer uma tacada milagrosa, desviando a bola de taças de vidro posicionadas em lugares estratégicos na mesa. Com as belas imagens entre as partidas, Side Pocket recria a inerente atmosfera descompromissada dos bares, local mais convencional para as disputas de sinuca.

SUPER DODGE BALL

HI!

O Big Ben aparece no belo cenário inglês

Diversão ao extremo na melhor série de jogos de queimada

Por Alexei Barros

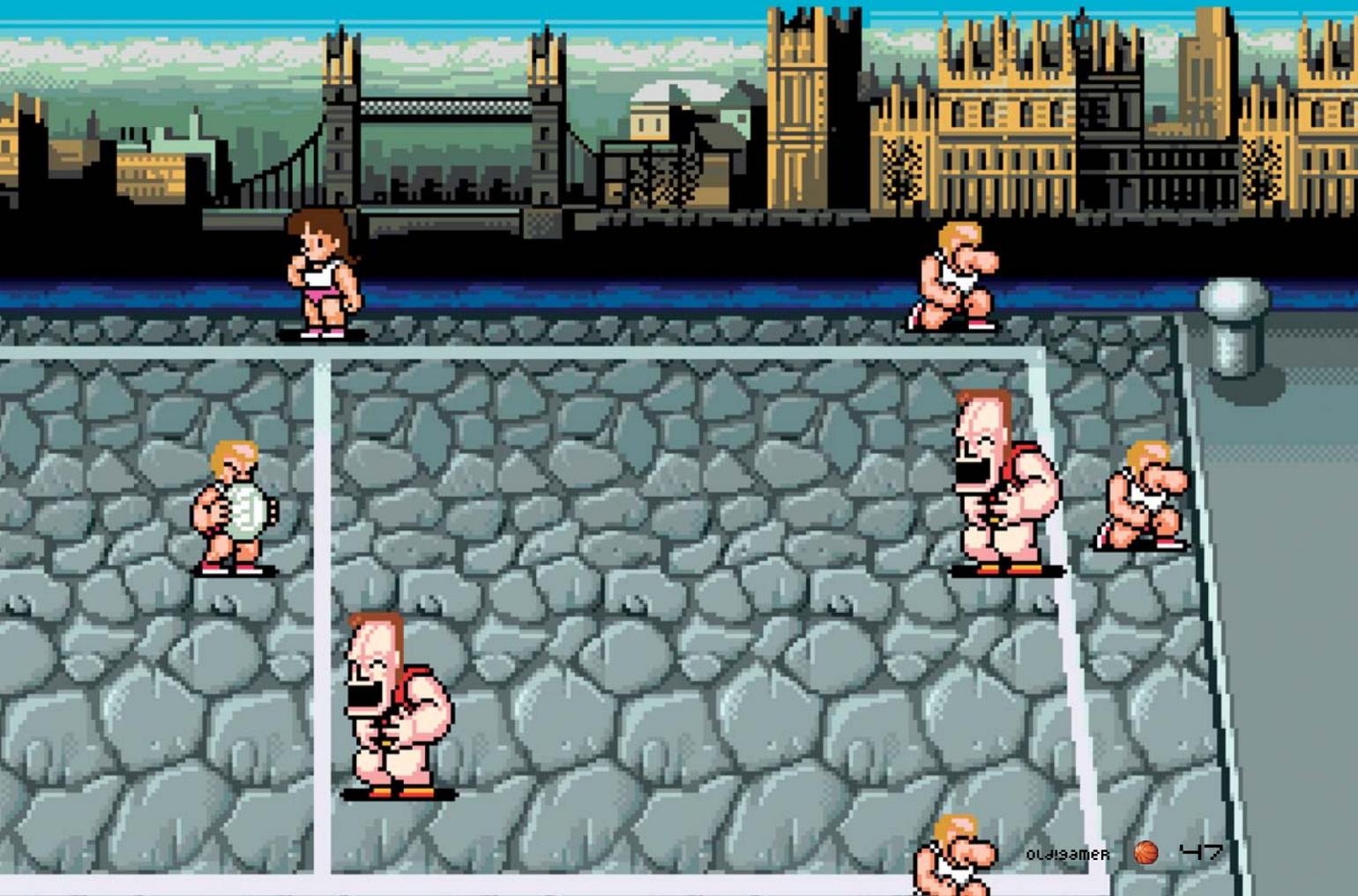
Mesmo sem competições oficiais de grande expressão, a queimada ("dodgeball", em inglês) é muito popular nas escolas e provavelmente todo mundo jogou pelo menos uma vez na vida. O fato de poder ser praticado por meninos e meninas simultaneamente fez dela um esporte frequente em aulas de educação física no Brasil e em outros países. Conhecida pela série *Double Dragon*, a Technos Japan transformou a queimada em um arcade que deu origem a diversas versões. Até mesmo a falência da empresa em 1996 não foi suficiente para apagar a chama de *Super Dodge Ball*.

SUPER DODGE BALL
(NEKKETSU KOUKOU DODGEBALL BU)

Para o Ocidente, *Renegade* é um dos pioneiros do gênero beat 'em up e a base da criação de *Double Dragon*. Para o Japão, a sua versão original, conhecida por *Nekketsu Kouha Kunio-kun*, marcou o início de uma duradoura série da Technos Japan que não se limitou a um estilo específico, indo desde os citados jogos de pancadaria a diversos jogos de esporte, sempre com personagens cabeçudos e de olhos grandes. Os poucos jogos que chegaram aos EUA saíram com nomes diferentes, como, por exemplo, *Nintendo World Cup* (*Nekketsu High School Dodgeball Club: Soccer*), jogo de futebol que a própria Nintendo publicou nos Estados Unidos, e *River City Ransom* (*Downtown Nekketsu Monogatari*), beat 'em up com elementos de RPG – ambos para NES. De todos os jogos da Technos Japan, os títulos de queimada foram os que mais tiveram sequências. Como é um esporte pouco explorado, a produtora praticamente não encontrou concorrência nesse nicho.

Na vida real, a queimada possui algumas variantes com diferentes regras. No caso do primeiro arcade lançado em 1987, os dois times se enfrentam em uma quadra dividida e os atletas não podem ultrapassar as linhas que delimitam os territórios. Cada equipe é formada por sete personagens: quatro deles ficam dentro da quadra e os demais atuam nas laterais e no fundo do lado adversário. O objetivo é jogar a bola para acertar os quatro oponentes rivais e "queimá-los" – os três que jogam nas extremidades não são eliminados, mas podem atacar normalmente. Dependendo do caso, uma ou duas boladas são suficientes para tirar um jogador da quadra, que vira um anjo e sai de cena quando isso acontece. Uma barra de energia mostra o desempenho de cada time e há limite de tempo.

Super Dodge Ball é um jogo fácil de entender e mais ainda de jogar, usando apenas dois botões. No ataque, um botão passa e o outro joga a bola. Na defesa, um botão desvia da bola e o outro a agarra. Com dois toques no direcional, o personagem corre; e apertando os dois botões ao mesmo tempo, ele pula. É gratificante fazer o atleta correr, pular e acertar

- **Ano:** 1987
- **Publicação:** Technos Japan
- **Desenvolvimento:** Technos Japan
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** NES, Sharp X68000, PC Engine, PlayStation 2, PlayStation 4 (PlayStation Network), Nintendo Wii (Virtual Console), Nintendo Wii U (Virtual Console) e Nintendo 3DS (Virtual Console)

QUEIMADA DE BOLSO

As queimadas da série também passaram pelo Game Boy preto e branco na versão conhecida por *Nekketsu Koukou Dodgeball bu Kyouteki! Toukyuu Senshi no Maki*. Os times não representam países e são formados por seis atletas, cada um com um nível de energia. É possível disputar torneios e, assim como no NES, há o modo Bean Ball. Por incrível que pareça, o flicker e os slowdowns incomodam menos do que no port do Nintendinho. Mas para quem está acostumado com o jogo original os controles são meio duros e a animação é mais lenta. Esse jogo nunca foi lançado fora do Japão e apareceu no Virtual Console do 3DS.

A cara de alguns personagens adversários é de dar medo

Os pinguins parecem estar curtindo a queimada na Islândia

uma bolada bem dada na cara do oponente. O capitão do time controlado pelo jogador é um atleta mais alto e corpulento que os demais e só ele pode desferir o ataque especial Power Shot que causa mais dano nos adversários. Ele também é mais resistente e precisa ser acertado mais vezes para ser eliminado.

Embora não exista um campeonato internacional de queimada, o jogo simula uma espécie de torneio mundial. Foi uma saída inteligente para dar maior variedade de atletas e facilitar a caracterização dos cenários. Inicialmente, é realizado o confronto de Dallas (a equipe do jogador) contra Chicago em uma quadra que parece ter sido construída no topo de um edifício, com vista para a Estátua da Liberdade e muitos prédios. Depois, Dallas enfrenta os times da Inglaterra, da Islândia, da China, da África (sim, o continente todo) e do Japão. Vencendo essas equipes, aparece uma cena de transição bem-humorada com os personagens no aeroporto, pegando o avião da "Technos Air Lines".

Ao som de uma música animada que combina os hits "Get Back" e "A Hard Day's Night" dos Beatles, na Inglaterra é possível contemplar a paisagem londrina com o Big Ben. Enquanto isso, a partida na Islândia acontece em uma pista de gelo, com iglus e simpáticos pinguins vendo cada lance. Na China, o jogo ocorre em uma quadra fechada, com uma imagem gigante de um suposto ditador na parede – só se vê até a altura do nariz. O jogo na África se dá no meio da selva, com um belo pôr do Sol. Por último, no Japão, cerejeiras e o imponente Monte Fuji compõem o cenário, perfeitamente ambientado com uma versão chiptune da tradicional música japonesa "Sakura Sakura". Ao vencer o torneio, um ninja invade a quadra e entrega um shuriken gigante para o capitão erguer como taça – é fascinante perceber como as coisas não precisavam fazer algum sentido naquela época.

Há algumas diferenças na versão original japonesa conhecida como *Nekketsu Koukou Dodgeball Bu*. Nela, há uma abertura cortada na edição americana que imita a introdução de *Nekketsu Kouha Kunio-kun* (como já dito, o beat 'em up que deu origem a *Renegade*). O personagem Kunio aparece levando uma bolada e seus companheiros de equipe saem correndo atrás de quem o atacou. Além disso, o primeiro confronto é entre as escolas Nekketsu High School e Hanazono High School no cenário japonês e, dessa forma, os Estados Unidos são o último adversário. No final, o capitão recebe um troféu das mãos de uma figura idêntica ao Super-Homem em uma nova cena sem nexo.

Somado à simplicidade, o bom humor de *Super Dodge Ball* é o que faz dele tão cativante. E isso pode ser notado em diversos detalhes, como os gestos do companheiro de time pedindo a bola desesperadamente, os gritos hilários quando os personagens levam boladas ou o cansaço de um jogador sem fôlego no meio da partida. Até em uma derrota não dá para deixar de abrir um sorriso no momento em que os adversários caem na gargalhada.

OUTRAS ADAPTAÇÕES DE SUPER DODGE BALL

Sharp X68000 (SPS / Sharp, 1988): como de praxe em relação às adaptações de arcades, o computador da Sharp recebeu uma reprodução perfeita da obra original e que foi lançada apenas no Japão. Pena não ter os extras da versão do NES.

PC Engine (KID / Naxat Soft, 1990): com o subtítulo *PC Bangai Hen*, a conversão exclusiva do Japão apresenta barras de energia para cada um dos integrantes da equipe – todos eles possuem Power Shots e não apenas os capitães. Nada de flicker e slowdowns nessa versão, que foi relançada no Virtual Console de Wii no Japão.

PlayStation 2 (Hamster, 2006): é um relançamento exclusivo do Japão da série *Oretachi Geesen Zoku*, que traz adaptações perfeitas de arcades clássicos para o console da Sony a um preço reduzido. Inclui extras como CD da trilha sonora e guia de estratégia.

PlayStation 4 (Hamster, 2015): a mesma Hamster responsável pela versão do PlayStation 2 fez o relançamento digital na PSN como parte da série *Arcade Archives*. Agora o jogo tem modo online, ranking de pontuação e opção para compartilhamento de imagens.

Fritando o NES

Lançado em 1987 no Japão e no ano seguinte nos EUA, o jogo chegou ao Famicom/NES em um port que traz várias modificações em relação à obra original da Technos Japan. Visto que o arcade utiliza apenas dois botões como o controle do NES, a mecânica é essencialmente a mesma na versão doméstica. A diferença é que os times possuem seis integrantes e não mais sete – também não há os personagens grandalhões. Cada atleta possui uma barra de energia própria em vez de uma única indicação para todo o time e o poderio de cada ataque é mostrado em números pipocando na cabeça dos personagens, ao melhor estilo RPG. Antes dos jogos é possível posicionar os atletas como o jogador preferir e não há limite de tempo como no fliperama.

O caminho para o título mundial é um pouco maior do que no arcade, pois foram acrescentados os times da Índia (o cenário tem vista para o Taj Mahal) e da União Soviética (no meio da Praça Vermelha, em Moscou). A seleção da África foi devidamente renomeada para o Quênia e no final é preciso vencer uma equipe de clones com personagens semelhantes ao time do jogador. A celebração do título é muito melhor do que o ninja ou o Super-Homem do arcade: os atletas fazem uma roda e jogam um deles para o ar. Além do modo World Cup, o jogo conta com dois modos multiplayer: Versus, para partidas convencionais; e Bean Ball, no qual os times se enfrentam livremente, compartilhando o mesmo terreno.

Os cenários na índia e na União Soviética são exclusivos do NES

Uma provável lesão no pescoço é exibida na propaganda da adaptação para NES – a mesma imagem aparece na capa do jogo

Embora músicas e visual sejam competentes no videogame da Nintendo, o maior contratempo da conversão são os frequentes flicker (pisca-pisca de gráficos) e slowdowns – o número de sprites simultaneamente na tela é demais para o hardware do NES suportar. Isso não atrapalhou a popularidade dessa edição, que definitivamente é a mais conhecida iteração da série no Ocidente.

A adaptação para NES está na coletânea *Kunio-Kun Nekketsu Collection 1*, publicada pela Atlus, somente no Japão, para o portátil Game Boy Advance. Ela melhora bastante o problema dos slowdowns e do flicker – apenas o jogador a receber o passe ou o ataque piscam para facilitar a visualização. A versão do NES saiu no Virtual Console de Wii, 3DS e Wii U – no caso dos dois últimos sistemas, o lançamento digital marcou a estreia do jogo na Europa, já que o cartucho não tinha saído no continente na época.

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Technos Japan
- **Desenvolvimento:** Technos Japan
- **Plataforma de origem:** Super Famicom
- **Versões:** Nintendo Wii (Virtual Console) e Wii U (Virtual Console)

KUNIO-KUN NO DODGE BALL DA YO: ZENIN SHUUGOU

Depois do arcade, a série continuou firme, mas a relativa popularidade de *Super Dodge Ball* nos Estados Unidos não foi o suficiente para motivar a localização americana de *Kunio-kun no Dodge Ball Zenin Shuugou*. A sequência foi lançada diretamente para o Super Famicom, sem nenhuma versão de fliperama para utilizar como base.

Se visualmente o jogo não é nenhum primor para os padrões do console 16-bit, *Zenin Shuugou* não apresenta slowdowns e flicker como o predecessor. O jogo conta com a mesma fórmula que consagrou o *Super Dodge Ball* clássico, voltando a apresentar equipes de sete personagens, cada um com a sua própria barra de energia. Como novidade na mecânica de jogo, há os ataques especiais com múltiplos personagens.

O jogo para Super Famicom expande a quantidade de ambientes

Os países das equipes foram bastante expandidos. Mantendo todas as seleções nacionais da versão do NES, a continuação conta ainda com as seguintes estreias: Itália, Arábia, França, Alemanha e até Brasil. A maioria dos cenários é inédita, e a Technos Japan não se importou com o realismo, colocando partidas na lama (Quênia), dentro d'água (Brasil e França), em uma mistura de queimada com polo aquático e, mais incrível, até debaixo d'água (Itália)! Apesar disso, os diferentes tipos de terreno não trazem nenhuma mudança nos controles em relação à movimentação dos atletas.

O problema que mais incomoda em *Zenin Shuugou* são os menus burocráticos e enfadonhos que gerenciam o posicionamento e a escalação dos atletas. Em jogos que não têm tanto texto, o japonês não é um impeditivo, bastando uma dose maior de paciência para decorar as opções. Mas para quem não sabe ler o alfabeto Hiragana, navegar pelas páginas dos menus é um pesadelo. Em vista disso, fãs traduziram o jogo para jogá-lo em inglês no emulador. *Zenin Shuugou* foi relançado no Virtual Console de Wii e Wii U – novamente apenas no Japão.

Dá para imaginar queimada na praia, mas não dentro d'água. Esse é o cenário do jogo situado no Brasil

NOVAS QUEIMADAS

Super Dodge Ball Advance

Game Boy Advance (Million / Atlus, 2001)

A Million adquiriu as IPs do extinto estúdio, mas, apesar disso, *Super Dodge Ball Advance* não faz parte oficialmente da série *Kunio-kun* – o nome japonês do jogo é *Bakunetsu Dodgeball Fighters*. Conectando outro portátil com um cabo link, dá para jogar uma partida multiplayer para duas pessoas. *Super Dodge Ball Advance* foi título de lançamento do GBA nos Estados Unidos e no Japão.

- **Ano:** 1996
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** Technos Japan
- **Plataforma:** arcade

SUPER DODGE BALL

O *Super Dodge Ball* de 1996 é o canto do cisne da Technos Japan, que fechou as portas naquele ano. Por conta disso, o jogo, que é publicado pela SNK, possui particularidades. O título não foi lançado oficialmente no Japão, mas apresenta opção para o idioma japonês: *Kunio no Nekketsu Dodgeball Densetsu* seria seu nome oficial. Outro fato curioso é que este *Super Dodge Ball* não teve uma versão doméstica.

O design de personagens de *Super Dodge Ball* é simplesmente genial. Cheio de carisma, o visual dos atletas nos leva a repensar o motivo para tantas produtoras apostarem no 3D quando não havia tecnologia para isso. Em vez de representar países, eles são dublados e baseados em figuras do universo *Kunio-kun*. Há sete trios para escolher, definidos pelo capitão, e os dois atletas restantes se repetem nas esquipes, com diferentes estereótipos, como o personagem com capacete de rúgbi, o nerd de óculos e a garota atlética. Inicialmente, não há os atletas que atuam nas áreas adjacentes do lado oposto – eles vão para lá ao serem eliminados.

Há também uma pequena alteração nos controles, que usam quatro botões. No ataque, o botão A arremessa a bola, o B passa, o C pula e o D simula um arremesso. Na defesa, o A agarra a bola, o B agacha, o C pula e o D faz uma provocação. Como em um jogo de luta, sequências de comandos ativam dois Power Shots, um contra-ataque, um passe especial e o Super Power Shot. Este último é desferido quando a barra de power estiver cheia – isso acontece apertando os botões A e B simultaneamente ou levando boladas. Eventualmente, dois personagens podem pegar a bola ao mesmo tempo. Para ganhar a posse, o jogador deve apertar os botões freneticamente conforme indicado na tela.

A câmera abre e fecha de acordo com os lances, e ainda que dessa forma o cenário apareça menos, os ambientes são cheios de detalhes, como um parque de diversões com uma roda-gigante, um castelo e uma maria-fumaça no fundo, ou então uma fase com carros lowrider (veículos com a suspensão modificada). Apresentando forte influência do rock, a trilha complementa os gráficos caprichados. *Super Dodge Ball* é um primor em todos os quesitos e e até hoje nunca apareceu em uma versão digital.

Sabu provoca os adversários simplesmente "limpando o salão"

A Technos Japan estava no ápice da inspiração para fazer o design dos personagens

River City Dodge Ball All-Stars!

PC (Miracle Kidz, 2007)

Formada por dissidentes da Technos Japan, a Miracle Kidz lançou o jogo para PC em 2007 no Japão. Em 2009, saiu a versão para XBLA (Xbox 360) chamada *Downtown Smash Dodgeball* e, em 2011, o título foi lançado no WiiWare (Wii) no Japão como *Downtown Nekketsu Dodgeball*.

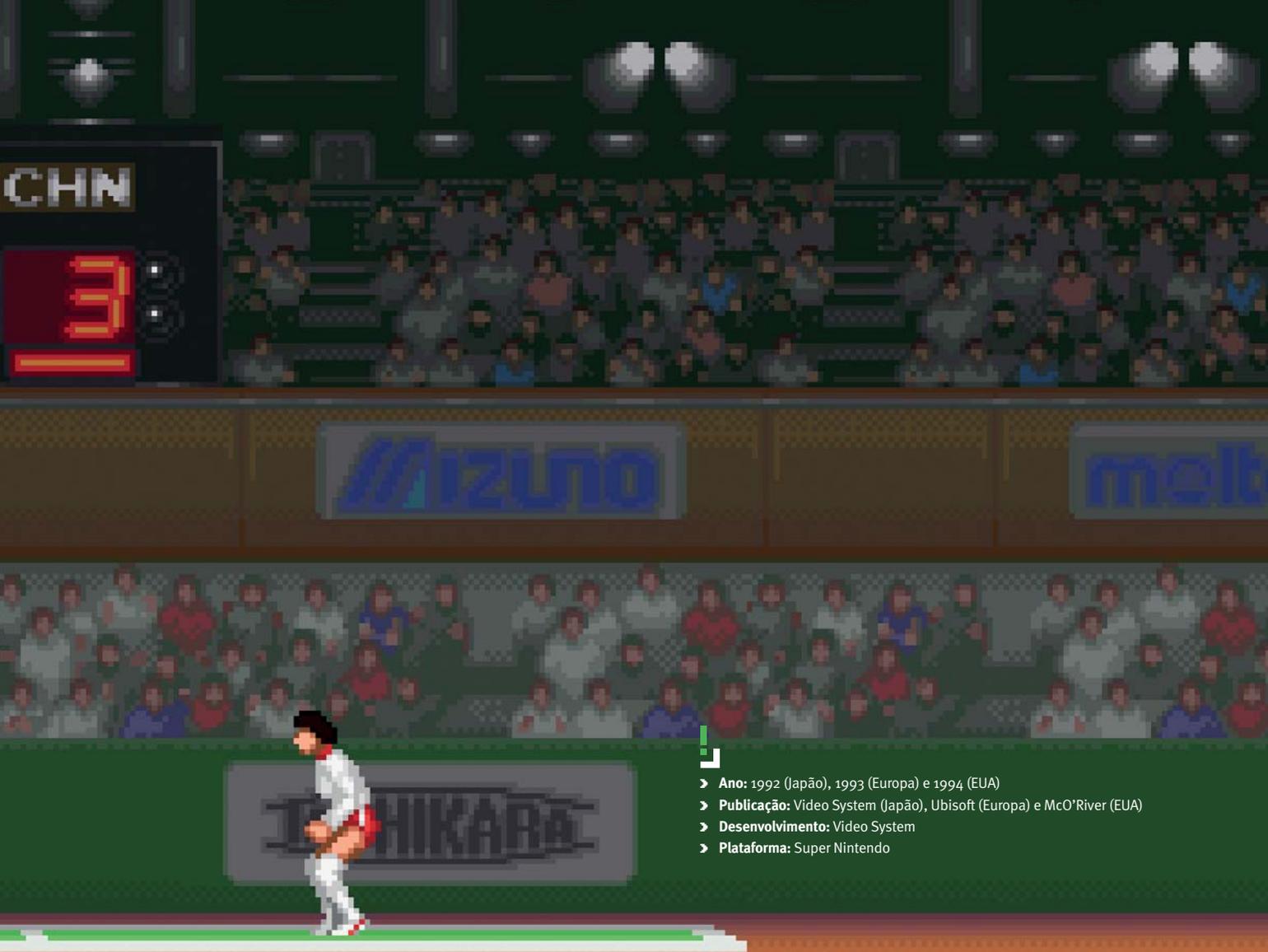
Super Dodgeball Brawlers

DS (Acess / Arc System Works, 2008)

Esse jogo é da série *Kunio-kun* e saiu como *Chou Nekketsu Koko Kunio-kun Dodgeball Bu* no Japão. Ocasionalmente caem bombas, latões e cascas de banana na quadra, que podem ser jogados no lado adversário. O modo multiplayer pode envolver até oito pessoas ao mesmo tempo.

HYPER V-BALL

O jogo definitivo de vôlei - seja com humanos ou robôs

Mais conhecida por fabricar bolas de basquete, a Spalding foi uma das patrocinadoras do jogo

- **Ano:** 1992 (Japão), 1993 (Europa) e 1994 (EUA)
- **Publicação:** Video System (Japão), Ubisoft (Europa) e McO'River (EUA)
- **Desenvolvimento:** Video System
- **Plataforma:** Super Nintendo

Quando o brasileiro estava aprendendo a gostar de voleibol, o Super Nintendo também conheceu o esporte

Por Pedro Henrique Lutti Lippe

Ainda que games de voleibol nunca tenham sido particularmente bem-sucedidos, houve uma época no Brasil em que, estranhamente, um cartucho do gênero figurava na lista dos jogos mais procurados nas locadoras. *Hyper V-Ball* virou diversão para um público que começava a se apaixonar pelo esporte após a medalha de ouro da seleção masculina na Olimpíada de Barcelona em 1992.

Desenvolvido pela japonesa Video System, a mesma de *F-1 World Grand Prix* e *Aero Fighters*, o jogo na verdade é o quarto de uma franquia de razoável sucesso no Japão. Lançado no Oriente como *Super Volley II*, o título chegou aos Estados Unidos em junho de 1994 como um exclusivo do Super Nintendo.

Se atualmente ainda é difícil encontrar em uma recriação virtual de qualidade do vôlei, é fácil imaginar como os padrões de fãs do esporte no início dos anos 90 não eram dos mais altos. *Hyper V-Ball* apresenta a ação das partidas como um side-scroller, simplificando toda a mecânica do esporte – e transformando-o em uma experiência ágil, dinâmica e bastante divertida. Perdeu para o computador? Pegue o controle e parta logo para a revanche.

Redes bidimensionais

Extremamente complexo em suas regras de posicionamento, rotação de jogadores e pontuação, o voleibol é muito mais acessível em duas dimensões. Em vez de seis atletas como os times reais do esporte, *Hyper V-Ball* apresenta partidas disputadas entre equipes de somente quatro jogadores virtuais – todos idênticos em sua aparência, mas com uniformes e penteados de cores diferentes.

No total, o jogo tem 12 seleções masculinas selecionáveis, mais oito femininas. São contempladas em ambas as categorias Alemanha, Brasil, China, Espanha, EUA, Holanda, Japão e Reino Unido; Argélia, Canadá, França e Itália aparecem apenas como escalações masculinas. Quatro times personalizáveis completam cada categoria.

Dos quatro atletas em cada lado da quadra, um pobre coitado fica encarregado de receber todas as investidas da equipe adversária no fundo, ao passo que os três restantes cuidam de tentativas de bloqueio, levantamentos e ataques na rede. Apesar da simplicidade do jogo, as animações não decepcionam: dependendo da força do ataque dos oponentes,

Embora o Brasil já tivesse conquistado a medalha de prata em 1984, foi a partir de 1992 que o esporte se popularizou no País

por exemplo, o jogador recebe a bola com uma tranquila manchete, ou então com um dramático peixinho.

Em retrospecto, a ação de *Hyper V-Ball* parecia muito mais frenética na época do que realmente é. Ainda que existam três opções de velocidade diferentes para a bola, todas as jogadas demoram o máximo possível para que todo mundo possa acompanhar o que está acontecendo.

Até mesmo no modo multiplayer para duas pessoas, setas e instruções dinâmicas na tela dão aos jogadores pistas de quais devem ser seus próximos passos – coisas óbvias como “mova-se para a direita ou a esquerda usando as setas”. É possível calcular onde uma cortada pode cair na quadra por meio de uma seta que indica a mira do oponente.

O esforço vale a pena. A bela presentação gráfica e diversão ficam em primeiro plano e, com isso, o realismo e a agilidade do esporte são deixados para trás. Contemporâneo de *Hyper V-Ball*, *Dig & Spike Volleyball*, da extinta produtora Hudson Soft, faz o oposto e confunde muito com uma câmera que passeia de lá para cá na visão isométrica.

Ao que tudo indica, no futuro ninguém mais vai precisar de patrocinadores

O modo Hyper está disponível desde o começo e não precisa de códigos para ser habilitado

VICTORY
COM
DEFEAT
1P

Qualquer time que detona o jogo se transforma em um grupo andrógino de atletas loiros e camisetas brancas na tela de comemoração. Vai entender...

Ação robótica

Curiosamente, o modo mais divertido de *Hyper V-Ball* parece ser tratado apenas como um extra engraçadinho pelo time de desenvolvedores. Escondida no menu, a opção “Hyper” permite que jogadores assumam o controle de atletas robóticos que lembram o RoboCop e disputem partidas muito mais interessantes do que aquelas estreladas por meros humanos.

AS SELEÇÕES DE HYPER V-BALL

Antes de cada partida, o técnico virtual dá aos jogadores dicas sobre como enfrentar cada uma das seleções oponentes. Nada disso importa: as estratégias usadas para vencer são quase sempre idênticas. Mas os textos são curiosos e fazem alusão às equipes reais de cada país na época do lançamento do jogo.

ALEMANHA

Ainda que o cenário europeu fosse dominado pelo lado Oriental antes da queda do Muro de Berlim, a Alemanha nunca foi a mais poderosa equipe feminina. O time nunca ganhou nenhuma competição mundial.

"A equipe alemã é a mais forte da Liga Mundial Feminina. Elas não têm fraquezas. Você precisa ser paciente e capitalizar todas as oportunidades."

CHINA

Assim como em outros esportes, a China só se tornou uma força a ser respeitada no voleibol pouco antes da Olimpíada de Pequim, em 2008. Antes disso, a seleção do país brilhava apenas ocasionalmente em competições asiáticas.

"O time chinês é muito forte, mas ele não tem nenhum jogador de destaque. Para vencê-los, concentre suas forças nos atletas mais fracos."

HOLANDA

Vice-campeã da Olimpíada de 1992, quando o Brasil subiu ao topo do pódio, a seleção masculina holandesa finalmente conseguiria a sua primeira vitória na competição da edição seguinte, que aconteceu em 1996 em Atlanta, EUA.

"A equipe holandesa tem muitos jogadores altos e poderosos atacantes. Eles são fracos na recepção, então explore essa fraqueza."

ARGÉLIA

Sem qualquer tradição, o time argelino apareceu no game por algum motivo desconhecido. Talvez o time de desenvolvimento queria incluir uma equipe fraca, mas não queria ofender nenhum país com história no esporte.

"O time argelino é um dos mais fracos na Liga Mundial Masculina. Se você perder, então você não tem chance alguma de vencer o campeonato."

ESPANHA

Ainda demoraria um bom tempo para que a seleção de voleibol masculina da Espanha ganhasse algum destaque quando *Hyper V-Ball* foi lançado. Nem mesmo em competições regionais a equipe tinha destaque.

"O time espanhol não tem muita experiência, mas não os subestime. Concentre-se em suas próprias jogadas e você pode vencer."

JAPÃO

Apesar de ter dominado o do vôlei asiático por muito tempo, a seleção japonesa não vencia um torneio internacional desde a Olimpíada de Munique, em 1972. Essa geração foi conhecida por fazer milagres em quadra apesar de sua baixa estatura.

"O time japonês tem jogadores baixos, mas eles compensam a altura com sua técnica. Eles são fracos nos bloqueios, então tente se aproveitar disso."

CANADÁ

Apesar de sempre figurar nos campeonatos internacionais de vôlei da época, a seleção canadense nunca teve grande destaque. Sua melhor performance havia sido em 1984, com um quarto lugar na Olimpíada de Los Angeles.

"A equipe canadense tem ótimos sacadores. Você pode vencer se conseguir recepcionar seus saques corretamente."

EUA

Hoje uma das maiores forças do voleibol, a seleção masculina não era tão hegemônica nos anos 90, mas vinha de conquistas importantes na década anterior. Por isso, é uma das mais fortes equipes do jogo.

"O time norte-americano analisa seus oponentes com muito cuidado. Para vencê-los, você precisa utilizar várias estratégias."

REINO UNIDO

A aparição da equipe britânica como um "chefão final" em *Hyper V-Ball* é um mistério. Apesar de nunca ser fraca, a seleção também nunca teve resultados muito expressivos no esporte – principalmente na época do lançamento do jogo.

"A equipe do Reino Unido tem jogadores veteranos altos e poderosos. Para vencê-los, você precisa executar sua estratégia com perfeição."

Se todo mundo ficar só olhando para a bola a partida vai continuar empatada

Repare na altura que o jogador conseguiu alcançar

No modo Hyper, um robô apita as partidas

Dependendo do posicionamento e da velocidade da bola em jogo, os robôs podem ativar suas habilidades especiais, que nocauteiam oponentes ou garantem pontos. O voleibol robótico antecipava a febre das partidas cheias de poderes especiais de outros jogos esportivos como *NBA Jam* e *NFL Blitz*, com os quais a Midway fez história.

Também representados por cores diferentes, os times de robôs têm nomes muito divertidos: Grooscaps, Iron Fangs, Lethal Machines, Metal Breakers, Neo Crashers, Power Spikers, Steel Strikers e Turbo Force. Enfim: era uma experiência digna dos radicais anos 90.

Ainda que *Hyper V-Ball* não tenha criado tendência, ele segue como um dos poucos jogos notáveis de vôlei da indústria mesmo depois de mais de 20 anos de sua concepção. Os outros dessa lista, como *Dead or Alive Xtreme* e *Beach Spikers*, estavam mais preocupados nas curvas das jogadoras do que com o esporte em si.

Sem grandes sucessos em sua lista de produções, a desenvolvedora Video System fechou as portas em 2001. Mas não antes de a revista Nintendo Power #53, em um comentário sobre *Hyper V-Ball*, fazer uma brincadeira com o nome de sua subsidiária americana – Mc O'River – como se esse fosse o nome de um novo sanduíche de peixe do McDonald's.

DIFERENÇAS ENTRE VERSÕES

Preferências regionais fizeram *Hyper V-Ball* ter uma lista de seleções diferente em cada uma de suas três versões. No Japão, complicações políticas com a vizinha China fizeram com que a Coreia do Sul figurasse em seu lugar na lista de países selecionáveis.

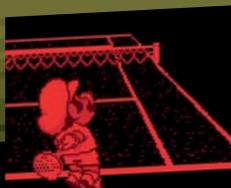
Já a Ubisoft, que publicou o jogo na França, preferiu apostar nas rivalidades dos torneios europeus do que no peso de grandes potências. Assim, Cuba e União Soviética acabaram substituídas por Alemanha e Reino Unido – duas seleções de menor expressão no cenário internacional do vôlei.

Uma curiosidade: em *Super Volley II* (o *Hyper V-Ball* japonês), a União Soviética – que aparece como tal na versão americana – é chamada de "EUN". A sigla é abreviação de Equipe Unificada dos Jogos Olímpicos, nome da bandeira sob a qual países da ex-União Soviética disputaram os Jogos Olímpicos de Verão e Inverno em 1992.

EUA Europa Japão

SUPER MARIO

Encanador por profissão, esportista nas horas vagas

O mascote da Nintendo não é exatamente uma figura atlética, já que exibe uma saliente pança. Mesmo fora de forma, Super Mario mostrou ser mais do que o rei dos jogos de plataforma, estrelando dezenas de títulos esportivos que não buscam o realismo. Ao lado de companheiros do Reino Cogumelo e inimigos comandados por Bowser, o encanador se destacou jogando tênis, golfe, beisebol, futebol e ainda estrelou uma série de bastante sucesso de modalidades olímpicas com Sonic, seu rival na geração 16-bit. Relembre os pontos altos da trajetória multiesportista do encanador.

Tênis

Depois de ser juiz em *Tennis* (NES), Mario tomou conta da série. A estreia do bigodudo como tenista ocorreu, acredite, em *Mario's Tennis* para o fracasso "portátil" Virtual Boy.

Golfe

Será que o golfista bigodudo de *Golf* (NES) é o Mario? Oficialmente, ele estreou em *NES Open Tournament Golf* (no Japão, o jogo se chama *Mario Open Golf*).

Beisebol

Como *Baseball* (NES) não traz nenhuma referência ao Super Mario, o bigodudo só teve o seu próprio jogo de beisebol no GameCube: *Mario Superstar Baseball*.

Futebol

Mario demorou para ingressar no esporte mais popular do mundo e só começou a tomar gosto pelo futebol em *Super Mario Strikers* para GameCube.

Olimpíada

Para disputar os esportes olímpicos de verão e inverno, Mario compete com o Sonic em uma parceria que faz um sucesso incrível em todas as edições.

Autoajuda

Como Viver 100 Anos

Autor: Rogério Felipelli Vaquero

Médicos especialistas desmistificam o universo da longevidade e dão dicas valiosas sobre alimentação, atividades físicas, sono, autonomia, sexualidade e a relação com doenças crônicas.

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**

14cm x 21cm
192 páginas

Confesso que Comi

Autora: Samira Menezes

Abrangente, informativo e gostoso de ler. Escrito para vegetarianos, veganos e pessoas simpáticas a esse estilo de vida.

de: ~~R$ 34,90~~
por: **R$ 26,90**

16cm x 23cm
176 páginas

Literatura Brasileira e Internacional

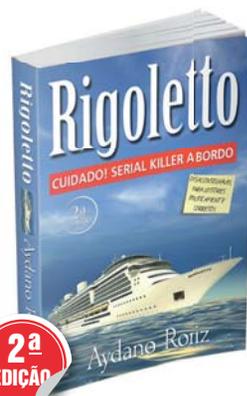
Um Jardim para Teresa

Autor: Roberto Araújo

Romance

Ao final de um casamento de mais de 20 anos, Teresa precisa tirar a aliança. É difícil: o dedo e o anel recusam a separação. Mas ela não pode mais suportar a indiferença do marido, Giba, e parte para uma cidade do interior disposta a enfrentar seus medos e recomeçar a vida.

de: ~~R$ 34,90~~
por: **R$ 31,90**

13,5cm x 20,5cm
280 páginas

Rigoletto

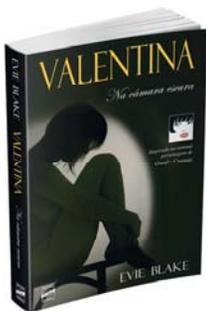
Autor: Aydano Roriz

Romance de Suspense

Uma quadrilha política, que governa e escandaliza o Brasil, é o pano de fundo dessa ficção histórica contemporânea, em ritmo de thriller bem-humorado. O cenário é um navio de cruzeiros, chamado "Rigoletto", numa longa travessia de Santos para a Europa. Repleto de turistas brasileiros, no meio do oceano começam a morrer passageiros de forma bastante estranha. Navegando em águas internacionais, a quem o comandante holandês do navio pode recorrer para pôr fim à mortandade? Um romance de suspense que você não consegue parar de ler.

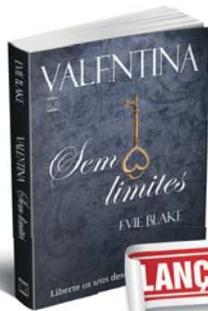
de: ~~R$ 54,90~~
por: **R$ 49,90**

16cm x 23cm
740 páginas

TRILOGIA INSPIRADA NOS QUADRINHOS ERÓTICOS DE GUIDO CREPAX

Na Câmara Escura

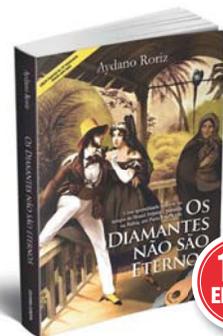
16cm x 23cm - 424 páginas

No Limite do Desejo

16cm x 23cm - 384 páginas

Sem Limites

16cm x 23cm - 384 páginas

Envolva-se num mundo de sensações e prazeres secretos. Valentina Rosselli é jovem, bonita e independente. De personalidade multifacetada, oscila entre a carismática fotógrafa de moda que vive em Milão e dita tendências, e a mulher liberada que transita num mundo onírico, pleno de erotismo, em que explora as mais picantes fantasias sexuais. Uma emblemática e sensual heroína moderna. É justamente esta Valentina que virou personagem dessa trilogia, escrita por Evie Blake, e lançada em mais de 10 países.

R$ 39,90 cada **ou** **R$ 89,90** trilogia

Os Diamantes Não São Eternos

Autor: Aydano Roriz

Romance de Época

A Bahia do século 19, os diamantes da Chapada Diamantina, a cidade da Barra. Um romance divertido e picante, com ingredientes para se tornar inesquecível.

16cm x 23cm
274 páginas

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**

Publicações disponíveis também em formato digital

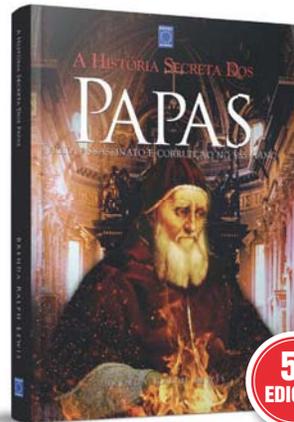
amazonkindle · SaraivaDigital Reader · kobo · iBookstore · Google play

A História Secreta da Igreja

Autor: Michael Kerrigan

O fanatismo, seja político ou religioso, tende sempre a fazer emergir o lado mais selvagem do ser humano. Apesar dos inúmeros bons serviços prestados à civilização, em nome de Deus, a Igreja promoveu episódios e escândalos que mancharam a sua reputação.

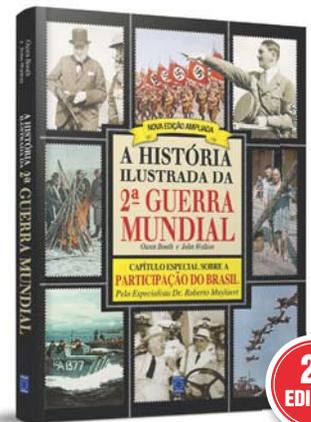
de: ~~R$ 89,90~~
por: **R$ 79,90**

CAPA DURA
21cm x 28cm
224 páginas

A História Secreta dos Papas

Autora: Branda Ralph Lewis

Esse livro mostra como um número impressionante de sumos sacerdotes da Igreja Católica agiu de forma totalmente contrária aos ensinamentos cristãos. Durante a Idade Média não faltaram Papas que foram especialistas em conspirações, assassinatos e até bruxarias.

de: ~~R$ 99,90~~
por: **R$ 79,90**

CAPA DURA
21cm x 28cm
256 páginas

A História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial

Capítulo especial sobre a participação do Brasil

Está fazendo 70 anos. Saldo da guerra, 60.000.000 de mortos. Você precisa conhecer essa história.

de: ~~R$ 79,90~~
por: **R$ 75,90**

CAPA DURA
22,7cm x 29,7cm
268 páginas

Coleções

Grandes Temas da Fotografia

Uma coleção em 8 volumes que vai mudar a sua maneira de fotografar.

- Retrato
- Fotojornalismo
- Book / Moda
- Natureza
- Casamento
- Sensualidade
- Still
- Criativa

Frete Cortesia
De: R$1.000,00
Por: **R$ 598,00**
Ou 12x de R$ 49,90

Grandes Temas do Paisagismo

Receba a coleção completa com 8 volumes.

- História e Estilos de Jardim
- O Uso Correto das Plantas
- Lazer no Jardim
- Conforto ao Ar Livre
- Conforto Indoor
- Decoração no Jardim
- Estruturas Sofisticadas
- Cercas e Caminhos

Frete Cortesia
De: R$1.000,00
Por: **R$ 598,00**
Ou 12x de R$ 49,90

Se não fugir, é planta
Autor: Eduardo Gonçalves
Botânica como você nunca viu antes. Para aprender e se divertir.

de: ~~R$ 99,90~~
por: **R$ 96,90**

CAPA DURA
20,5cm x 27,5cm
256 páginas

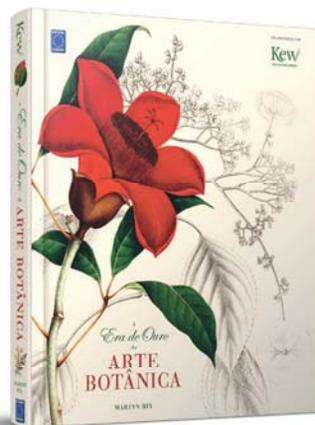
Receba em Casa
Revista Natureza
1 ano - 12 edições

Há 29 anos, a melhor revista para se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Leitura essencial para os amantes da natureza.

De: ~~R$ 190,80~~
Por: **R$ 152,00**

Receba em Casa
Revista Casa de Campo
1 ano - 12 edições

Boas ideias para você se inspirar e deixar sua casa de campo muito mais aconchegante.

De: ~~R$ 238,80~~
Por: **R$ 189,00**

A Era de Ouro da Arte Botânica
Com desenhos de Leonardo da Vinci e até da rainha Josefina, esta valiosa compilação mostra a importância da arte botânica.

de: ~~R$ 119,90~~
por: **R$ 96,90**

CAPA DURA
29cm x 25cm
265 páginas

Jardins Verticais
Conheça os diferentes tipos, as técnicas e as plantas certas para ter sua parede verde.

de: ~~R$ 19,90~~
por: **R$ 17,90**

20,5cm x 27,5cm
84 páginas

Receba em Casa
Revista Orquídeas
1 ano - 12 edições

Manter as orquídeas é mais fácil do que parece. Todas as dicas e macetes para você cultivar essas jóias da natureza.

De: ~~R$ 180,00~~
Por: **R$ 144,00**

Cura pelos Vegetais
Volumes 1 e 2

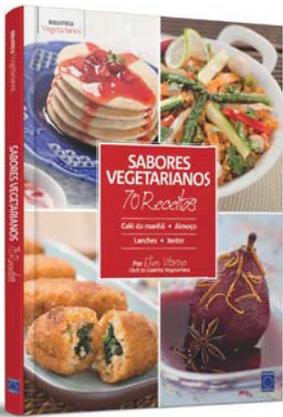
Saiba por que e quais vegetais que podem realmente evitar ou até curar diversas doenças.

de: ~~R$ 19,90~~
por: **R$ 17,90**

20,5cm x 27,5cm
84 páginas

Receba em Casa
Revista dos
Vegetarianos
1 ano - 12 edições

Uma das melhores revistas do mundo para quem quer cuidar do corpo e da mente, com uma alimentação equilibrada, gostosa e consciente.

De: ~~R$ 162,00~~
Por: **R$ 129,50**

Sabores Vegetarianos 70 Receitas

Ellen Vitorino ensina com receitas vegetarianas que a comida vegana pode ser colorida, cheia de textura e sabor.

de: ~~R$ 69,90~~
por: **R$ 59,90**

CAPA DURA
20,5cm x 27,5cm
164 páginas

Delícias para sua Festa Vegetariana
Volumes 2 e 3

Diversas receitas que irão encantar seus convidados, vegetarianos ou não.

de: ~~R$ 19,90~~
por: **R$ 17,90**

20,5cm x 27,5cm
72 páginas

Guia Orlando - 2016

Veja como montar um roteiro para ganhar tempo e aproveitar ao máximo as melhores atrações da região.

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**

13,5cm x 20cm
336 páginas

Receba em Casa
Revista Viaje Mais
1 ano - 12 edições

Os destinos mais badalados do Brasil e do mundo. Belíssimas fotos e dicas especiais para você curtir melhor as suas viagens.

De: ~~R$ 180,00~~
Por: **R$ 144,00**

Cruzeiros 2015 / 2016

Escolha um dos navios que vêm ao Brasil. Vá do Sul ao Nordeste ou rumo a Argentina, Uruguai, Chile e as melhores opções para você se divertir pelo Caribe, pela Europa e até mesmo pela Antártica.

de: ~~R$ 19,90~~
por: **R$ 17,90**

20,5cm x 27,5cm
66 páginas

Revista Férias no Brasil
Edições do 1 ao 7

Sugestões para aproveitar o melhor do Brasil, de norte a sul.

de: ~~R$ 13,50~~
por: **R$ 12,50** cada

20,5cm x 27,5cm
68 páginas

*Frete não incluso. Preços válidos até 31 de janeiro de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.

Estúdio na Prática 3

Cinquenta soluções de iluminação para quem deseja trabalhar com produção de imagens para books, retratos, catálogos de moda, publicidade e beleza.

de: ~~R$ 119,90~~

por: **R$ 99,90**

CAPA DURA
20,1cm x 26,5cm
148 páginas

Receba em Casa

Revista Fotografe Melhor

1 ano - 12 edições

A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados.

De: ~~R$ 190,80~~

Por: **R$ 152,00**

Receba em Casa

Revista Técnica & Prática

1 ano - 6 edições

A revista que vale por uma aula de fotografia e ajuda você a se tornar um melhor profissional.

De: ~~R$ 119,40~~

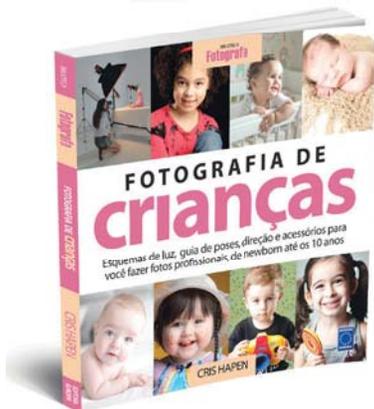
Por: **R$ 94,90**

Fotografe Paisagens e Natureza

Domine as principais técnicas da fotografia de natureza com guias práticos e dicas profissionais.

de: ~~R$ 34,90~~

por: **R$ 32,90**

20,5cm x 27,5cm
152 páginas

Fotografia de Crianças

Esquemas de luz, guia de poses, direção e acessórios para você fazer fotos profissionais, de newborn até os 10 anos.

de: ~~R$ 69,90~~

por: **R$ 49,90**

21cm x 22cm
162 páginas

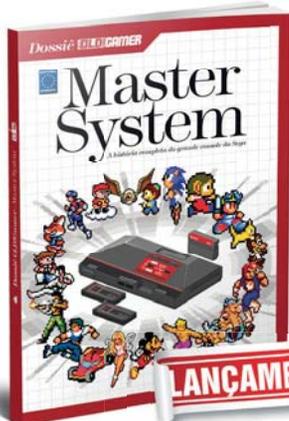
Receba em Casa

Revista FilmMaker

1 ano - 6 edições

A revista que ensina como usar câmeras digitais HDSLR para gravar vídeos em alta definição.

De: ~~R$ 119,40~~

Por: **R$ 94,90**

Dossiê OLD!Gamer: Master System

A história completa do grande console da Sega.

de: ~~R$ 39,90~~

por: **R$ 36,90**

15cm x 21,5cm
224 páginas

LANÇAMENTO

Receba em Casa

Revista PlayStation

1 ano - 12 edições

Desde 1998, a revista de games mais vendida no Brasil.

De: ~~R$ 162,00~~

Por: **R$ 129,50**

GRÁTIS Edição Digital

GRÁTIS Edição Digital

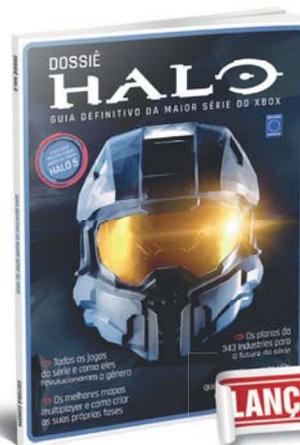
Receba em Casa

Revista XBOX

1 ano - 12 edições

As novidades do mundo Xbox em primeiríssima mão para você.

De: ~~R$ 162,00~~

Por: **R$ 129,50**

LANÇAMENTO

Dossiê Halo

Torne-se um especialista no universo da maior série do XBOX.

de: ~~R$ 39,90~~

por: **R$ 36,90**

15cm x 21,5cm
224 páginas

Revista eSport
Edições 1 e 2

A primeira revista brasileira 100% dedicada ao esporte eletrônico.

de: ~~R$ 13,50~~

por: **R$ 12,50** cada

20,5cm x 27,5cm
68 páginas

Dossiê Metal Gear

Os principais aspectos da renomada série criada pelo designer japonês Hideo Kojima.

de: ~~R$ 39,90~~

por: **R$ 36,90**

20,5cm x 27,5cm
132 páginas

Receba em Casa

OLD!Gamer

1 ano - 6 edições

Uma revista imperdível para quem é apaixonado por consoles e jogos clássicos.

De: ~~R$ 81,00~~

Por: **R$ 64,90**

GRÁTIS Edição Digital

*Frete não incluso. Preços válidos até 31 de janeiro de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.

ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br/catalogo.**

INFORME A OFERTA **6001**

Cultura Pop

Receba em Casa

Revista Mundo dos Super-Heróis

1 ano - 12 edições

Uma revista voltada aos fãs dos heróis em quadrinhos, da TV e do cinema.

De: ~~R$ 162,00~~

Por: **R$ 129,50**

GRÁTIS Edição Digital

Coleção Pôsteres Destacáveis

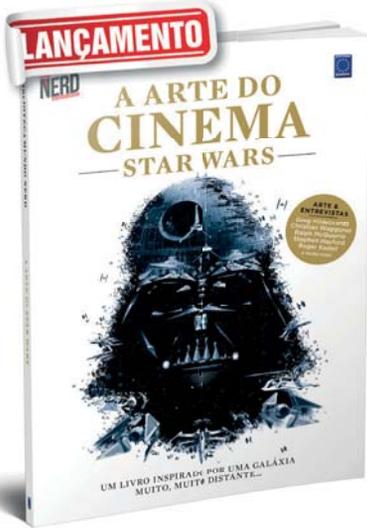
Pôsteres espetaculares com cenas marcantes de cada tema, que você pode manter como livro ou destacar e enquadrar.

Papel especial, tipo cartão - Formato gigante 41 x 30 cm

Tiragens limitadas

de: ~~R$ 74,90~~

por: **R$ 49,90** cada

LANÇAMENTO

A Arte do Cinema Star Wars

Um livro que celebra as grandes criações e os artistas que fizeram parte do legado da franquia criada por George Lucas.

de: ~~R$ 59,90~~ • por: **R$ 49,90**

22cm x 30cm
180 páginas

Especiais Mundo Nerd

Volumes 1, 2, 3, 4 e 5

Um guia essencial para você se aprofundar nesse fascinante mundo.

de: ~~R$ 13,50~~

por: **R$ 12,50** cada

20,5cm x 27,5cm

Design e Informática

Guia Definitivo do iPhone

Aprenda a usar todos os recursos, dos básicos aos avançados.

de: ~~R$ 39,90~~

por: **R$ 36,90**

20,5cm x 27,5cm
152 páginas

O Livro da Animação

Aprenda os 12 princípios fundamentais do desenho animado.

de: ~~R$ 29,90~~

por: **R$ 26,90**

20,5cm x 27,5cm
136 páginas

Receba em Casa

Revista W

1 ano - 12 edições

Com foco em comércio eletrônico e gestão web, é a mais completa publicação brasileira voltada ao empreendedor de internet.

De: ~~R$ 190,80~~

Por: **R$ 149,90**

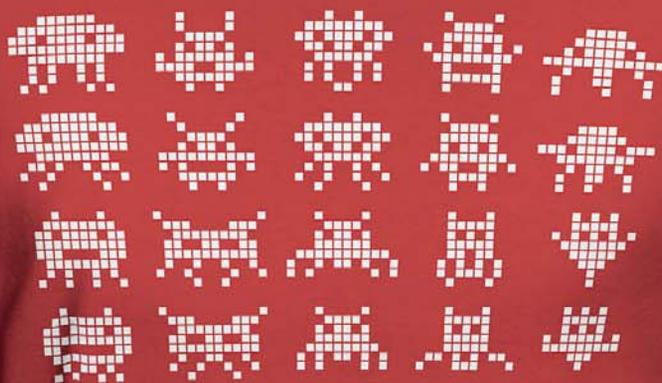
GRÁTIS Edição Digital

MITOS DO ESPORTE

40 JOGOS DE ESPORTE

Os jogos esportivos se confundem com a própria história dos videogames: em 1972, *Pong* já simulava o tênis de mesa. Driblando a falta de tecnologia, muitos jogos conquistaram fãs pela diversão descompromissada. Outros primaram pela atenção aos detalhes e buscaram o realismo. Como o futebol (**OLD!Gamer #21**) e o automobilismo (**OLD!Gamer #27**) já brilharam em outras edições, veja dessa vez nossa seleção de jogos com outros esportes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

1. 2Xtreme (PlayStation, 1996) • **2. 1080° Snowboarding** (Nintendo 64, 1998) • **3. Alpine Racer 2** (arcade, 1996) • **4. Blades of Steel** (arcade, 1987) • **5. California Games** (Commodore 64, 1987) • **6. Capcom's Gold Medal Challenge '92** (NES, 1992) **7. Cool Boarders 3** (PlayStation, 1998) • **8. Dave Mirra Freestyle BMX** (PlayStation, 2000) • **9. Hot Shots Golf 2** (PlayStation, 2000) • **10. Hyper V-Ball** (SNES, 1994) • **11. International Track & Field** (PlayStation, 1996) • **12. Ken Griffey, Jr.'s Winning Run** (SNES, 1996) **13. Konami '88** (arcade, 1988) • **14. Madden NFL '94** (SNES e Mega Drive, 1993) • **15. Mario Golf** (Nintendo 64, 1999) • **16. Mario Tennis** (Nintendo 64, 2000) • **17. Mat Hoffman's Pro BMX** (PlayStation, 2001) • **18. Mutant League Football** (Mega Drive, 1993) **19. Mutant League Hockey** (Mega Drive, 1994) • **20. Nagano Winter Olympics '98 (**PlayStation e Nintendo 64, 1998) • **21. NBA Jam Tournament Edition** (arcade, 1994) • **22. NBA Live 95** (SNES e Mega Drive, 1994) • **23. NHL '94** (SNES e Mega Drive, 1993) **24. Olympic Gold: Barcelona '92** (Mega Drive, 1992) • **25. Pete Sampras Tennis** (Mega Drive, 1994) • **26. Side Pocket** (arcade, 1986) • **27. Skate or Die** (Commodore 64, 1987) • **28. Skitchin'** (Mega Drive, 1993) • **29. Street Slam** (Neo Geo, 1994) **30. Super Baseball 2020** (arcade, 1991) • **31. Super Dodge Ball** (arcade, 1996) • **32. Super Punch-Out!!** (SNES, 1994) • **33. Super Tennis** (SNES, 1991) • **34. Tecmo Super Bowl** (NES, 1991) • **35. The Activision Decathlon** (Atari 2600, 1983) **36. Tony Hawk's Pro Skater 2** (PlayStation, 2000) • **37. Top Skater** (arcade, 1997) • **38. Ultimate Fighting Championship** (Dreamcast, 2000) • **39. Virtua Tennis** (arcade, 1999) • **40. Windjammers** (arcade, 1994)

O QUE SUA EMPRESA PRECISA PARA CRESCER NA WEB?

VENHA PARA A LOCAWEB, A CASA DA INTERNET NO BRASIL.

Na hora de colocar suas melhores ideias em prática na internet, conte com a única empresa que oferece todos os serviços para desenvolvedores, micros, pequenas e médias empresas. A Locaweb tem estrutura, tecnologia e está pertinho de você, sempre pronta para atender às necessidades do seu negócio, em um único endereço. **Entre e fique à vontade!**

locaweb.com.br